La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 23 • OCTUBRE • 1997
650 ptas.

Sidewinder Force Feedback Pro: siente el poder de la fuerza

REVIEWS

- Broken Sword 2
- Dark Reign
- Virtua Fighter 2
- Constructor
- Warlords III
- Links 98

PREVIEWS

- Blade Runner
- Last Express
- FIFA 98
- Close Combat 2
- Fighting Force
- Flight Simulator 98

Age of Empires
Historias de la historia

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

F1 Racing SIMULATION

GRÁFICOS 3D EN TIEMPO REAL

Una conducción muy realista, boxes en 3d, colisiones reales,...

REALISMO EXTREMO

Más de 30 opciones para la configuración real del cuadro de mandos de todos los coches de carreras oficiales de la temporada pasada, mensajes de radio desde boxes e imágenes por TV de la FOCA.

CARRERAS CON DIVERSIÓN AL MÁXIMO

Modo Multijugador para competiciones a través de una red local, pantalla dividida. Formación tutorial y 3 niveles de carrera diferentes.

3Dfx Interactive

UN SIMULADOR OFICIAL DE LA FIA™ 1996

© 1997. Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene' Wingerath, Monheim am Rhein

CD-ROM PC

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Aquí no hay feria

Faltan apenas dos meses para llegar al punto álgido de la campaña de Navidad, y todas las cartas están ya dispuestas sobre la mesa. Las ganadoras y las perdedoras. Dos han sido los emplazamientos que han servido como tapete para esta peculiar partida: primero fue el E3, la superlativa feria del videojuego que se celebró en Atlanta hace algo más de tres meses, y luego –y fundamentalmente– el ECTS, de reciente celebración, que año a año se consolida como el punto internacional de encuentro ineludible para todos los profesionales del sector.

En la primera, de vastas dimensiones, y donde hay espacio para casi todo (incluido amplios sectores para el mercado generado por las consolas), se presentaron por vez primera juegos que sin embargo eran ya sobradamente conocidos como Blade Runner o Starcraft. Lo que faltaron fueron sorpresas, y en realidad dio la impresión que la mayoría de las compañías –incluso las americanas– se guardaban sus ases en la manga para usarlos en la partida final, la que se desarrollaría en el ECTS de Septiembre, en Londres. Fruto de ello fueron el anuncio de títulos del calibre de Diablo 2, Gabriel Knight 3, Men in Black o la nueva –y llamativa– producción de LucasArts, Grim Fandango. El resultado no podía ser otro que un nuevo récord de asistencia, y un paso más en la consolidación de esta feria como la más importante a nivel mundial.

De vuelta a nuestras fronteras nos enfrentamos a la cruda realidad de no poder sino esperar a la próxima edición del Simo 97 para encontrarnos ante una feria de cierta magnitud en la que los juegos de ordenador tengan su justificada –aunque ciertamente marginal en rigor del tamaño de este simposio informático– presencia. Soñar hoy por hoy con una feria exclusiva dedicada a los juegos de ordenador y a los elementos que les rodean parece sinónimo de tener los pies muy lejos del suelo, si bien tampoco sería justo considerarlo como un imposible. Hay algunos factores que así lo apuntan, como la masiva afluencia de visitantes a los stands dedicados dentro del SIMO al campo de los juegos de ordenador, o los mejores resultados económicos obtenidos paulatinamente por nuestro sector. Tal vez la clave del asunto estaría en cambiar el punto de mira y pensar en una feria de menor volumen que el SIMO (pero PROPIA), y también aunar esfuerzos con el sector dedicado a las consolas. En cualquier caso es un tema muy complejo del que hablaremos más y más profundamente. De momento, eso sí, aquí no hay feria...

Jose Emilio Barbero

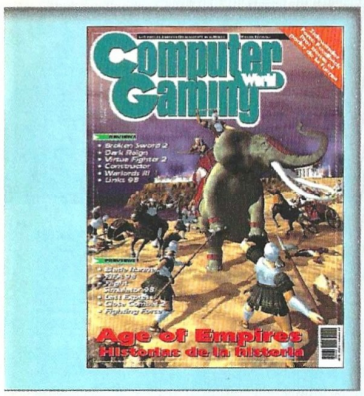
Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

sumario

NÚMERO 23 • OCTUBRE • 1997



En portada:

Podrá definirse como una acertada mezcla de elementos de Civilization y Warcraft, pero en realidad es eso y mucho más. No en vano ha sido galardonado en el E3 de Atlanta con el premio al mejor juego de estrategia en tiempo real de este año. Es de Microsoft, es nuestro juego de portada y es Age of Empires.

Dark Reign

Shadows of the Empire

Links LS 1998 Edition

REPORTAJES

Sidewinder Forcefeedback Pro 38

La fuerza en tus manos. Hasta ahora no nos hemos ocupado de forma extensa de los periféricos que han salido para el ordenador, pero la ocasión bien lo merece: el primer joystick capaz de transmitir sensaciones ya a la mano del jugador está en la calle. Toda una experiencia.

Age of Empires 42

Guerreros de antaño. Del hombre que diseñó Civilization junto a Sid Meier, y creador de juegos como Transport Tycoon, pronto llegará de la mano de Microsoft una de las mejores alternativas de estrategia en tiempo real para los próximos meses.

AVENTURA/ROL

Broken Sword: Las Fuerzas del Mal 52

Sacrificios en el s. XX. George y Nico vuelven a vivir una escalofriante aventura que comienza como singular investigación periodística y termina convirtiéndose en algo mucho más macabro. La nueva producción de Revolution ya está en castellano.

ESTRATEGIA

Dark Reign: The Future of War 56

El ojo del huracán. Nos ratificamos en nuestras impresiones de hace unos meses: Activision tiene uno de los mejores juegos de estrategia del año, digno de la calidad de las más prestigiosas producciones de compañías consagradas en este género como, Weswood y Blizzard. Conóccelo de cerca.

Constructor 60

El juego único. Con un diseño que toma algunos elementos de otros juegos y aporta muchos otros nuevos, Constructor es uno de los títulos de estrategia que se distingue del resto por no seguir la filosofía habitual del género.

Dark Colony 64

Esos ojos negros. Los hombrecillos grises de ojos almendrados que tanto atormentan al agente Mulder en Expediente X ya están aquí. La batalla se libra en Marte, y todo vale... Incluso hacer prisioneros.

Warlords III 66

La sombra de Lord Bane. Un ejército de demonios y viles criaturas se alza una vez más para esclavizar a un reino. Su sed de venganza por derrotas anteriores es terrible. ¿Quién será capaz de parar su avance?

The Tone Rebellion 68

La vida es flujo. Una de las maravillas de este mes. Alejándose de tópicos y prototipos, este juego te sorprenderá por su original concepto y su aire "new age", que incluye una relajante banda sonora.

Pacific General 70

Infierno en el Pacífico. Con una sólida base histórica, este nuevo juego de SSI te pondrá al mando de norteamericanos o japoneses en una cruenta batalla que ahora podría tener un resultado diferente.

Conquest Earth 72

Rompiendo con todo. Aquello de "cuando el río suena, agua lleva", no se cumple en el caso de este juego. Toda una banda venía anunciando este juego desde hace tiempo, pero con la versión definitiva, se ha hecho el silencio absoluto.

Fifa Soccer Manager 74

El fútbol desde otro punto de vista. La administración de equipos de fútbol se encarna con toda la dureza y crudeza de su realidad. Tan divertido como trabajar con una hoja de cálculo, FSM no incluye, además, equipos españoles.

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Extreme Assault 76

La picadura del escorpión. Sin llegar a la altura del juego de Shiny, esta producción de Blue Byte podría ser considerada el hermano menor de MDK. Arriesgadas misiones y toneladas de acción en 3D.

Virtua Fighter 2 78

El regreso de los dioses. Los mejores 10 guerreros del mundo se enfrentan entre sí en esta nueva conversión de Sega, cada uno por motivos muy diferentes. Al final, como en los Inmortales, sólo puede quedar uno.

Speedboat Attack 80

Avispas en el agua. Competición y arcade se combinan en esta carrera de sorprendente realismo que la promiscua compañía Criterion ha licenciado a Telstar. Dirige tu lancha rápida por los más enrevesados circuitos.

Shadows of the Empire 82

Juego selecto. La primera producción de LucasArts para uso exclusivo de tarjetas 3D te ofrece una nueva aventura en el universo de Star Wars. Gráficos y acción sin igual, aunque para unos pocos privilegiados.

Sonic 3D 84

¡La locura! El personaje insignia de Sega se lanza de lleno a las 3D con nuevas correrías en un mundo infestado por Robotnik y sus criaturas. Rescata pájaros para pasar niveles y derrota al malvado.

Shadow Warrior 86

Promesas rotas. Los creadores del fenomenal Duke Nukem 3D incumplen con este juego una de las grandes promesas del género de acción en 3D. Mucho gore y mucho bicho, pero muy "poquito" más.

Iron & Blood 88

Cruzando mundos. Haciendo un "cross over" entre los universos de Dragonlance y Ravenloft, este juego de lucha sacará a la arena a los mejores paladines del bien y a las peores bestias del mal. Caos y orden enfrentados.

DEPORTES

Links LS 98 Edition 90

La hora del "tee". El juego de golf por excelencia se supera a sí mismo en esta nueva edición que recopila, ni más ni menos que en 4 CD's, nuevos circuitos y numerosos vídeos para deleite de jugadores y aficionados.

SIMULACION

B-737 Jet Simulator 92

Otro más en la familia. Siguiendo descaradamente la línea de su predecesor, el B-747 Simulator, este título reducirá tus espacios libres a Suiza y algunos aeropuertos cercanos al paraíso fiscal europeo.

secciones

6 Léeme.bat

Las noticias que habitualmente llegan a nuestra redacción han quedado relegadas este mes ante el magno evento del ECTS, la feria de juegos que te traemos hasta nuestras páginas.

12 Interfaz

Anímate a preguntarnos por otras cosas además de trucos para juegos. Sabemos de más temas, y podemos resolverte una buena cantidad de dudas.

14 Zona Beta

Este mes se nota que la campaña de Navidad está a la vuelta de la esquina. Más de 25 previews para juegos que debieran salir en unas semanas.

96 Contenido del CD

Lee atentamente estas páginas para saber cómo instalar y usar los juegos, demos y utilidades que incluye nuestro CD. Nuestros consejos para ello se encuentran en esta sección.

98 Top CGW

La primera aventura de Lara Croft sigue el el número uno, aunque preveemos una espectacular entrada de su continuación en breve. ¿Qué otras novedades habrá habido este mes?

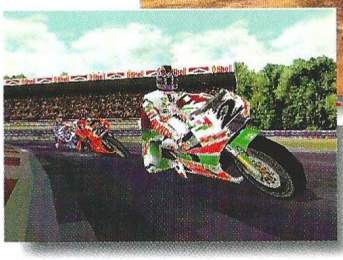
en el CD Top Secrets interactivos

Entre los contenidos del CD-ROM destacan nuestras soluciones interactivas, que en esta ocasión incluyen Gobliins y Realms of the Haunting, un buen combinado de aventura, acción y horror.

Este mes te regalamos el divertido juego GOBLIINS

Encontrarás sus instrucciones del juego en la página 96.

Screamer Rally

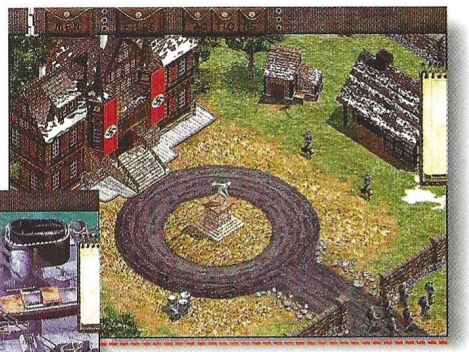

Super Bikes

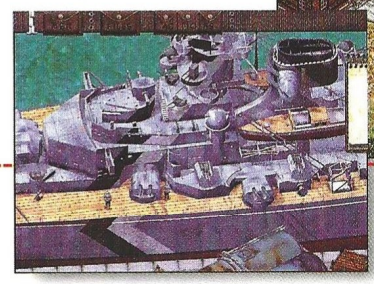
Locos por la velocidad

Virgin ha anunciado el próximo lanzamiento de Screamer Rally y Super Bikes, dos títulos de competición que en unos meses estarán listos. El primero incluirá nuevos coches y camiones más rápidos que nunca, con un sistema de inteligencia artificial que pretende ofrecer la experiencia más competitiva en un juego de estas características. En la carrera influirán los factores climatológicos y del terreno, como gravilla, hielo o lluvia, todos ellos fundamentales en un rally. Screamer Rally tendrá opción multijugador con pantalla dividida y las habituales en red. Super Bikes, licencia oficial del campeonato, presentará numerosos profesionales del motociclismo junto a las máquinas más importantes para llevar hasta 18 motos por 12 circuitos en una competición desenfrenada con todos los datos estadísticos y de los terrenos que hay en la realidad. Además, este título ofrecerá soporte para aceleración 3D por hardware.

Fórmula 1 real

A mediados de septiembre se presentó en Madrid, en el circuito del Jarama, el juego de Fórmula 1 que Psygnosis prepara para primavera del año que viene, de uso exclusivo para máquinas con tarjeta aceleradora 3D. Durante el evento, que se prolongó durante un día entero, los asistentes pudieron pilotar gracias a las escuela de pilotos de Emilio de Villota, un Fórmula Fiesta por el circuito, y un Corsa y un kart para hacer slalom. Más tarde, y después de un refrigerio, se pudo probar el juego, aunque de momento sólo en la versión de consola. La edición con soporte para tarjetas 3D tendrá numerosos detalles gráficos que de otra forma sería muy difícil conseguir, como "alpha blending", sombras perfectas adecuadas a vehículos y elementos de las pistas, transparencias, y un alto nivel de texturas para todos los objetos 3D.


Commandos: Behind the Enemy Lines

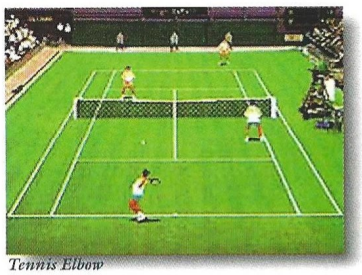


Exportación de software

Sumándose a la escasa lista de grupos españoles de programación, un nuevo sello ha cobrado vida. Pyro Studios cuenta con un equipo de 30 personas dedicadas exclusivamente a la producción de juegos de ordenador. Actualmente trabajan en cuatro proyectos diferentes, y uno de ellos ya ha sido comprado por una poderosa compañía internacional para su distribución mundial. EIDOS lanzará en primavera del año que viene Commandos: Behind the Enemy Lines, un increíble juego de estrategia 3D en tiempo real que ofreciendo una perspectiva isométrica y un sencillo interfaz llevará al jugador a diversos escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Aunque de momento no queremos avanzar nada más, estad atentos, porque Commandos es un juego totalmente único.

Tienda virtual

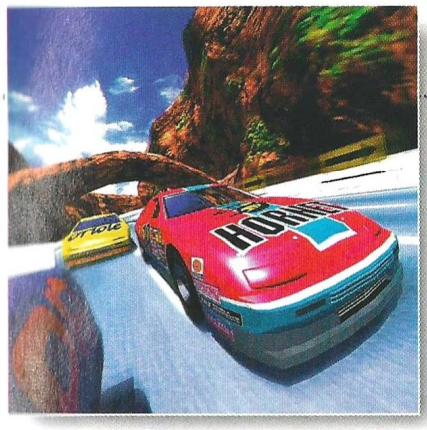
El grupo GOTO, compañía francesa dedicada al desarrollo de software, acaba de lanzar un programa de tenis llamado Tennis Elbow, con un alto nivel de realismo y que permite participar hasta a cuatro jugadores al tiempo. El juego incluye 95 torneos mundiales y 250 jugadores generados aleatoriamente por el ordenador, y una velocidad de animación de 60 imágenes por segundo con veinte gráficos para la animación de cada golpe. Otros productos de esta compañía son Inner Worlds, un juego de acción, y varios títulos de juegos de mesa. Aunque de momento están estudiando su distribución en España, de momento se pueden adquirir sus juegos en la tienda virtual que tienen en Internet: http://www.goto.fr/


Tennis Elbow

Nuevas conversiones

Sega prepara afanosamente Virtua Cop 2 y Daytona USA Deluxe. El primero será una conversión directa del original en recreativa, y con respecto a su predecesor tendrá nuevos enemigos y fases de mayor dificultad, incluyendo persecuciones, caminos alternativos para recorrer las fases y elementos activos en los escenarios. La nueva edición de Daytona es también una conversión de la correspondiente recreativa, pero en esta ocasión se incorpora un nuevo circuito exclusivo para PC que no existe en la calle, sumando así un total de seis circuitos.

Virtua Cop 2



Daytona Usa Deluxe

Teletipo

La distribuidora Proein acaba de firmar un contrato de distribución con Cryo que incluye productos como Dreams to Reality y Pax Corpus.

Erbe ha creado una nueva distribuidora llamada Dreambox para el lanzamiento exclusivo de juegos.

Los primeros títulos serán Ace Ventura, Spiderman y La Pantera Rosa 2.

Los poseedores de la versión shareware de POD podrán jugar gratis en Internet hasta el día 1 de noviembre en la dirección http://www.ubisoft.com/spain/

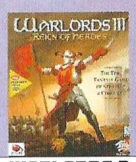
Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Baldur's Gate Interplay	01/98
Chaos Island: The Lost World Dreamworks	10/97
Deadlock II Accolade	11/97
Dilbert's Desktop Games Dreamworks	11/97
Falcon 4.0 Microprose	01/98
I-War Ocean	11/97
Interstate '77 Activision	12/97
Nuclear Strike Electronic Arts	11/97
Take no prisoners Red Orb	10/97
Tex Murphy: Overseer Access Software	12/97

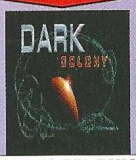
JUEGOS CD-ROM JUEGOS

688 (I) HUNTER KILLER
7.490 Pts.

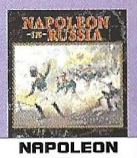
XCOM 3 APOCALYPSE
7.490 Pts.



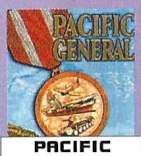
WARLORDS 3
7.990 Pts.



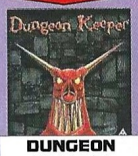
DARK COLONY
6.990 Pts.



NAPOLEON IN RUSSIA
7.490 Pts.



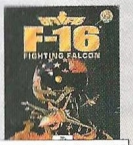
PACIFIC GENERAL
6.990 Pts.



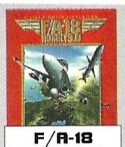
DUNGEON KEEPER
7.490 Pts.

BIRTHRIGHT
6.990 Pts.

SIMULADORES DE VUELO



F16 F. FALCON
6.990 Pts.


F/A-18 HORNET V.3
7.290 Pts.

iF-22 RAPTOR
7.490 Pts.

FLYING CORPS
6.990 Pts.

JETFIGHTER 3
6.990 Pts.

Y TAMBIEN:
BACK TO BAGDAG, US NAVY FIGHTERS 97, F22 LIG. 2 AIR WARRIOR 2, ...

PROXIMAMENTE
FALCON 4, SU27 FLANKR 2, FLIGHT UNLIMITED 2, RED BARON 2, PRO-PILOT, IF22 (NOVALOGIC), TFX 3,

SIMULATOR PACK
8.990 Pt.
EF-2000 + ATF + AH-64D (3 X 1)

HELICOPTER PACK
6.490 Pt.
HIND + APACHE LONGBOW (2 X 1)

NOVEDADES

ATLANTIS	7.490 Pt.
ATOMIC BOMBERMAN	6.590 Pt.
BATTLEGROUND BULL RUN	7.490 Pt.
BETRAYAL AT ANTARA	7.790 Pt.
CAPITALISM	7.490 Pt.
ENEMY NATIONS	6.990 Pt.
ECSTATICA 2	6.990 Pt.
EXTREME ASSAULT	6.990 Pt.
HARDCORE 4 X 4	6.990 Pt.
IMPERIALIMS	6.490 Pt.
IMPERIUM GALACTICA	7.190 Pt.
LEGACY OF KAIN	7.990 Pt.
LINKS 98	8.890 Pt.
LITTLE BIG ADVENTURE 2	7.490 Pt.
OUTPOST 2	6.990 Pt.
PETE SAMPRAS EXTR. TENNIS	6.690 Pt.

CONSULTAR

AGE OF EMPIRES	MICROSOFT
CONSTRUCTOR	?
DARK EARTH	REALITY BYTES
DARK REIGN	ACTIVISION
HEXEN 2	ACTIVISION
JEDI KNIGHT	LUCASARTS
PANZER GENERAL 97	SSI - MINDSCAPE
STARCRAFT	BLIZZARD
VIRTUA FIGHTER 2	SEGA

AMPLIACIONES - NIVELES

800 NIVELES WARCRAFT 2 + 800 NIVELES C & CONQUER	3.990 Pt.
1000 NIVELES RED ALERT	4.990 Pt.
1000 NIVELES DUKE N. 3D	4.490 Pt.
1600 NIVELES DOOM 2	2.990 Pt.
CIV. 2 EXPANSION OFICIAL	4.990 Pt.
HEROES M & M 2 EXPANSION	5.990 Pt.
STEEL PHANTER 2 EXPANSION	4.990 Pt.
LORDS REALMS 2 EXPANSION	4.990 Pt.
SETTLERS 2 EXPANSION SET	4.990 Pt.
JETFIGHTER 3 EXPANSION SET	5.990 Pt.

NUEVO
MEGAPACK 7
7.690 Pt.
CAESAR 2 + US NAVY F. + ROAD RASH + HEROES M&M 1 + EARWORTHJIM 1 + CYBERSTORM + A10 CUBA + GENE WARS + 3D ULTRA PINBALL 2 + CREATURE. SHOCK

LIQUIDACIONES - OFERTAS

ALBION	5.790 Pt.
BATTLEGROUND WATERLOO	7.490 Pt.
BLOOD	4.990 Pt.
CARMAGEDDON	6.490 Pt.
COMMAND AND CONQUER	4.990 Pt.
DAGGERFALL	5.990 Pt.
DUKE NUKEM 3D	4.490 Pt.
DIABLO	7.490 Pt.
F1	6.990 Pt.
F1 GRAND PRIX 2	5.490 Pt.
GREAT BATTLES ALEXANDER	6.990 Pt.
HARPOON 97	6.490 Pt.
HEROES MIGHT & MAGIC 2	7.490 Pt.
HEROQUEST	3.490 Pt.
IM1A2 ABRAHMS	6.990 Pt.
INTERSTATE 76	5.990 Pt.
JAGGED ALLIANCE 2 DEADLY G.	5.990 Pt.
MASTER OF ORION 2	4.990 Pt.
M.A.X.	4.990 Pt.
MEGARACE 2	4.990 Pt.
NEED FOR SPEED	4.990 Pt.
OUTLAWS	6.990 Pt.
QUAKE	4.490 Pt.
RED ALERT	7.490 Pt.
RAVENLOFT 1 y 2 + DARK SUN 1 y 2 + MENZOBERRANZAN	5.990 Pt.
REBEL ASSAULT 2	4.490 Pt.
STEEL PANTHERS 2	5.990 Pt.
THEME HOSPITAL	7.490 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION	7.990 Pt.
XWING VS. TIE FIGHTER	7.490 Pt.

Media Mail CD-ROM
Tel.: (91) 5698264
E-mail: media@super.medusa.es

IVA y G. de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Marques J. Real 22-7ºA - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

CGW

□ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
□ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

TITULOS PEDIDOS | Precio
1)
2)

NOMBRE Y APELLIDOS.....
TFNO.....
DIRECCION.....
C.POSTAL.....
POBLACION.....
PROVINCIA.....

ECTS '97

Los pasados 7, 8 y 9 de septiembre, se celebró en Londres la feria anual de juegos que alberga cada año a todos los productores y distribuidores de software de entretenimiento, aunque en esta ocasión se sumasen compañías como Intel y Creative Labs, así como otras multimedia.

Grim Fandango

Arriba, una de las "estatuas humanas" de Hexen II. Derecha, el stand de Virgin estaba poblado por extrañas criaturas.

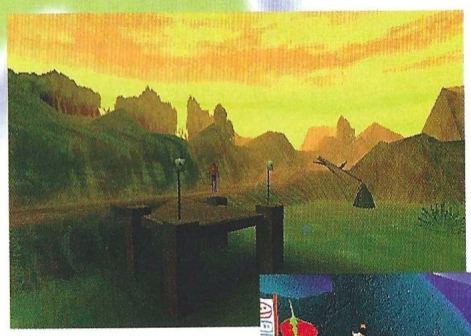
La puesta en escena de cada uno de los "stand" era impresionante, compitiendo entre sí por espectacularidad y eventos celebrados en ellos. Por ejemplo, el de Virgin era una inmensa masa de aspecto orgánico por la que deambulaban extrañas criaturas alienígenas; en el de EIDOS aunque de diseño medianamente corriente, aparecieron Lara Croft, la protagonista de Deathtrap Dungeon y los de Fighting Force; el de Sierra ocupaba una buena parte del piso superior, exponiendo todos los productos del grupo CUC que incluye a Sierra y Blizzard entre otros, y en el que se podía hablar con Bill Ropper o los diseñadores de Diablo; en el de UBI Soft había un auténtico Fórmula 1; en Activision, sobre unos pedestales, descansaban estatuas humanas representando a los personajes de Hexen II, y más de uno se llevó un buen susto al verlas moverse... Como veréis, absolutamente nada que ver con las ferias que habitualmente se celebran en España.

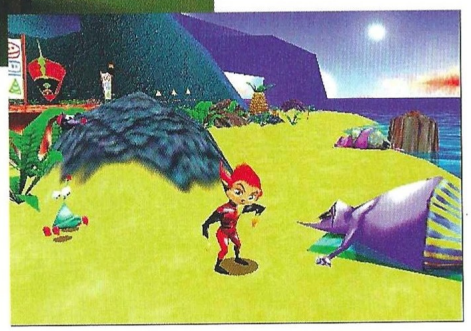
Secretos a voces

Entre las grandes novedades presentadas al margen del evento principal, y a las que sólo unos pocos tuvimos el privilegio de acceder, se encontraban títulos como Grim Fandango, una nueva aventura gráfica de LucasArts basada en el Día de los Muertos que celebran los mejicanos; y Messiah de Shiny, una aventura de acción con el mejor entorno 3D que se pudo ver en la feria, haciendo palidecer incluso al de Blade Runner.

Men in Black

A la vista de todos estaban entre otros, Men in Black, de Gremlin, basado en la película y con el formato de aventura 3D; Shadowman, de Acclaim, una aventura de acción 3D basada en un popular cómic norteamericano; Elric, de Psygnosis, llevando al ordenador las aventuras del personaje de Moorcock en 3D; Baldur's Gate, de Interplay, un juego de rol tipo Diablo con un aspecto magnífico; Warhammer 40.000, de Mindscape, un juego futurista de estrategia; Star Trek: First Contact, de Microprose, un nuevo título de la saga basado en el filme; Space Circus, de Infogrames, un juego de plataformas absolutamente novedoso con calidad equiparable a la de la mejor consola del mercado; I-War, de Ocean, un simulador de combate espacial; Dreams to Reality, de Cryo, una aventura de acción 3D absolutamente innovadora; Cart Precission Racing, de Microsoft, un trepidante juego de carreras;


Shadowman


Space Circus

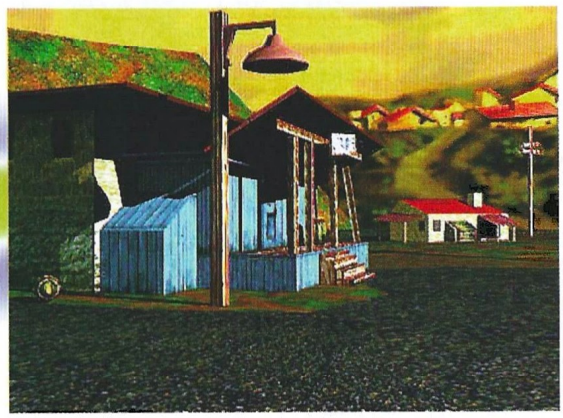
Warhammer 40.000

Postal

Touring Car Championship, de Codemasters, licencia del RAC (rally de Inglaterra); y Seven Kingdoms, de Interactive Magic, un juego de estrategia que posiblemente se encuentre en la línea de Age of Empires.

Star Trek: Fleet Academy

Muchos títulos de los que ya te hemos hablado de una u otra forma, también estaban presentes de la mano de grandes y pequeñas compañías. EIDOS tuvo Tomb Raider 2, Fighting Force y Deathtrap Dungeon –siempre entre otros–; Interplay presentaba Star Trek Fleet Academy, Fallout y Star Trek: Vulcan Fury; Virgin el Battle Spire, C&C: Sole Survivor y C&C Read Alert: Aftermath; Activision con juegos como Quake II, Hexen II y Dark Reign, Infogrames/Ocean con Matchday 3 y Hexplore –que posiblemente cambie su nombre por el de Gauntlet 3D al contar ahora con la licencia de la recreativa–; Electronic Arts con las ediciones 98 de todos sus juegos deportivos y títulos como Queen: The Eye y Warhammer: Dark Omen; Acclaim con Forsaken, Shadowman y Constructor 2; Gremlin con una larga serie de juegos deportivos de su línea Actua Sports; LucasArts con Rebellion; Microsoft con Close Combat 2 y Trespasser –de Dreamworks–; GT Interactive con Abe's Oddissey; CUC con Quest for Glory V, Half Life –de Sierra– y Warcraft Adventures: Lord of the Clans –de Blizzard–; Ubi Soft el juego de Fórmula 1 y el fútbol que patrocinará Kiko, jugador del Atlético de Madrid; y una interminable lista de otras compañías que posiblemente superaría varias centenas de títulos con sus producciones.

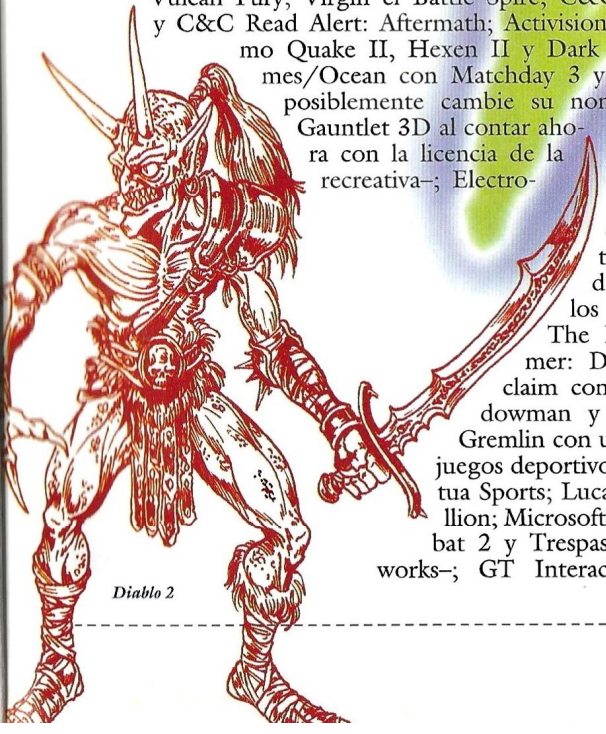


Gabriel Knight 3

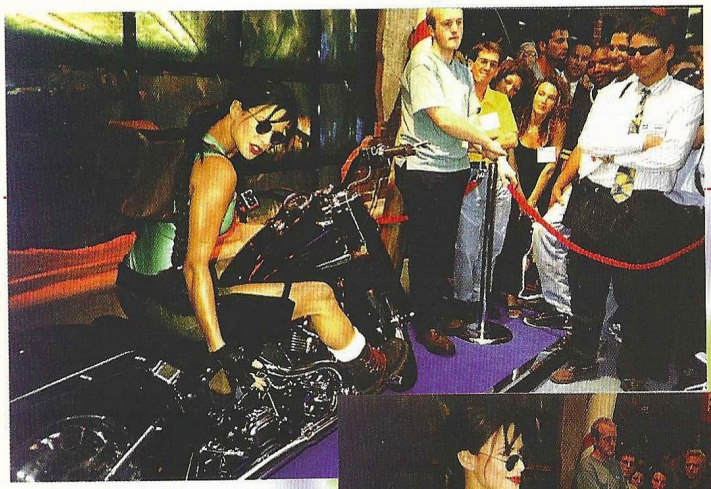
En cualquier caso, sin duda el anuncio más importante y que había sido mantenido en secreto incluso en la feria E3, celebrada en Atlanta en el mes de junio, fue el que se hizo en rueda de prensa oficial: Diablo 2 está en camino, con más personajes, nuevos niveles, y una historia que promete superar el terror de la primera parte.

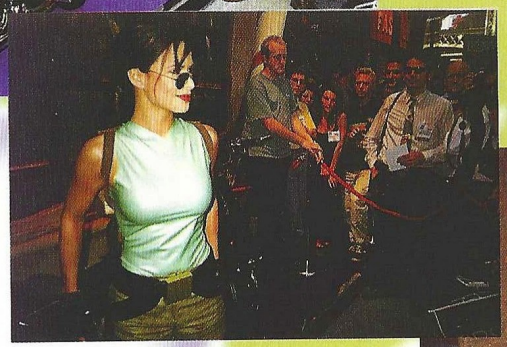
Y como primicia pudimos ver algunas cosas de Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, tercera entrega de la aterradora saga creada por Jane Jensen, en esta ocasión adentrándose en el universo 3D con una nueva e inquietante historia cuyo inevitable protagonista, Gabriel, se verá envuelto una vez más en una compleja y escalofriante trama. Gabriel, acompañado por su inseparable Grace, responde a la invitación de un príncipe destronado para acudir a su casa. Poco después se involucra en la búsqueda del hijo secuestrado del príncipe y termina descubriendo un antiguo enigma que rodea a la pequeña aldea donde vive su real "cliente".

Confirmando la tendencia 3D de los juegos estaba el stand de 3DFX, una compañía que mostraba diversos productos que funcionan exclusivamente o se ven potenciados con tarjetas 3D, como Jedi Knight o Forsaken. El logotipo 3DFX se encontraba presente en muchos monitores de casi todas las compañías, lo cual indica claramente que de inmediato será indispensable poseer una de estas tarjetas para poder disfrutar de las nuevas producciones. Pero de esto nos ocuparemos detenidamente en otra ocasión.



Diablo 2





Uno de los momentos estelares del ECTS fue la aparición en carne y hueso –más de lo primero que de lo segundo– de Lara Croft.

Blade Runner, de Westwood, fue otro de los focos principales de atención durante la feria, a lo cual contribuyó decisivamente la presencia de hermosas replicantes.

Curiosidades

Por mencionar algunas de las curiosidades del ECTS, el juego Postal, de Take Two, se llevó el premio al juego más sangriento, concedido por una revista rumana llamada Game Over. Las carnicerías humanas de Postal dejan Carmageddon en un juego de niños, y por ello recibió una estatuilla de Drácula.

Uno de los stands más concurridos fue el de EIDOS, aunque eso sí, a ratos: la aparición de Lara Croft en carne y hueso se anunció en diversos momentos de la feria, y alrededor de la zona acordonada reservada a tal fin, se formaban auténticos tumultos de curiosos y periodistas. Pero no sólo ella levantaba pasiones. La protagonista de Deathtrap Dungeon y las de Fighting Force intentaban competir sin éxito con la diva de Tomb Raider, aunque desde luego no tenían demasiado que envidiar. Con esto, así como con las azafatas que repartían folletos a diestro y siniestro, EIDOS demostró que tenía buen ojo para las curvas, siendo sus chicas las más voluptuosas.

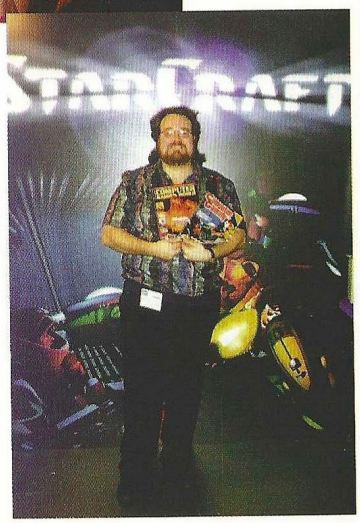
El lugar de descanso para los periodistas de todo el mundo, y sólo por la tarde, una hora antes del cierre, era el "Croctail bar" que FOX tuvo a bien ofrecer con motivo de la presentación de CROC, un simpático juego de plataformas. Además de todo tipo de bebidas, se podían degustar unos extraños cócteles de gelatina con vodka que más de uno tuvo dificultades para terminar.

El kit de prensa de Virgin, en línea con Blade Runner, consistía en una mochila transparente con un ojo viscoso y una especie de flotador de tacto orgánico en cuyo interior se encontraban los CD-ROM de demostración, además de una película con la versión original del director.

La noche del lunes fue en la que se celebraron casi todas las fiestas, a excepción de la de Worms 2 que se adelantó al sábado, y destacaron especialmente las de EIDOS, con un grupo tocando en directo, la de Sierra, que tenía como motivo central el juego Half-life y presentó actuaciones en directo en un club muy selecto, y la de Virgin/Interplay/Ocean, donde se reunió más gente de la que entraba en el local.

Personalidades

A pesar de que hubo más nombres propios que en ediciones anteriores, de todos ellos destacaron Bill Ropper, de Blizzard, creador y productor de títulos como Warcraft 1 y 2 o Diablo, demostrando el buen trabajo que se ha hecho con Starcraft; Roberta Williams, creadora de toda la saga King's Quest y Phantasmagoria, que nos habló del nuevo juego que prepara, King's Quest: Mask of Eternity; Seamus Blackley, programador de Flight Unlimited que presentaba Trespasser; Louis Castle, enseñando a puerta cerrada Blade Runner en las profundidades del stand de Virgin; o David Perry, de Shiny Entertainment, mostrando lo poquito que se podía ver de Messiah.



Bill Ropper

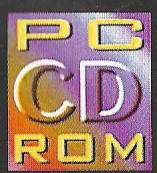
Vive o deja Morir

AGENT ARMSTRONG

Agent Armstrong es el espléndido héroe de este nuevo arcade de acción en 3D. La acción se desarrolla en los años 30 y Armstrong es un afamado agente del servicio secreto británico. Su enemigo es el malvado Sindicato, una misteriosa y despiadada organización de corrupción moral, dominación global y todo tipo de maldades.

Armstrong deberá localizarlo alrededor del mundo, desde los brumosos muelles de Chicago a las verdes y destellantes cimas de la selva amazónica.

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

Interfaz correo

Hola, redacción de Computer Gaming World: estoy atascado en una fase del juego Full Throttle y no sé cómo salir de ella. Os cuento: para poder pasar un control policial, necesito que Emmet me lleve en su camión, pero cuando voy a hacerlo me dice que no quiere. ¿Qué tengo que decirle?, ¿Qué hago?

Claudio Narganes
Jerez de la Frontera (Cádiz)

Cuando Malcom te diga antes de morir que Mauren es su hija secreta, regresa a Melonweed para hablar con ella. Se habrá marchado cuando llegues, pero no desesperes. Dirígete al bar de Quohog y habla con quien puedas para obtener toda la información posible. Ve a la parte trasera del bar y rebusca entre la basura, porque será allí en donde encuentres a Miranda escondida en su interior. Habla con ella y cuando termine la conversación serás recompensado con una documentación falsa. Vuelve al interior del bar y dale la documentación al camionero, quién accederá gustoso a esconderte en su camión y llevarte hasta el rancho Mink.

Estimados amigos de Computer Gaming world. Soy Patricia y tengo dudas acerca del juego Realms of the Haunting. Me han dicho que no se puede terminar y que hay fases en las que no hay que hacer nada. Quisiera saber si eso es cierto porque, de serlo, no me parece muy normal en un juego.

Patricia Aterido
Valencia

Verás Patricia. Quien te haya dicho tales cosas acerca de ese, o de cualquier otro juego, es porque no conoce realmente la mecánica de las aventuras gráficas. ROTH, es un juego que mezcla elementos propios de las aventuras gráficas, con un fuerte componente de acción. El juego puede terminarse, como cualquiera que puedas encontrar en el mercado. Otra cosa es que existan juegos con infinidad de niveles o que puedas jugarlos cada vez en una partida diferente, pero al menos las partidas se acaban. Prueba de ello es que ROTH tiene un final, aunque se trata de un juego muy complejo y difícil: la solución está en el CD-ROM que acompaña este número de CGW. En cuanto a las fases, en determinados momentos, como cuando encuentras la llave de las Lágrimas, tendrás que desandar el camino andado y volver al principio, y esa tarea no es fácil. También existe la posibilidad de encontrar alguna fase lineal, en la que tienes que recorrer la distancia que separa dos puntos sin más, por ejemplo en e capítulo XVIII. Para pasar esta prueba es aconsejable no detenerte a luchar salvo que sea estrictamente necesario, pero la aconsejable omisión de una acción –luchar– no implica el hecho de no hacer nada: estás yendo de un punto de juego a otro.

Me gustaría recibir un poco de ayuda con Simon II. En el castillo en donde me encuentro, hay un monstruo que no me deja pasar por delante. Dice que "me oye". ¿Qué puedo hacer para ir al otro lado de donde está en silencio?

Carlota Pérez
Avilés (Asturias)

Tendrás que coger el tapiz que se encuentra colgado en la pared, a la entrada de la fortaleza. Yendo desde el lugar en que se encuentra el monstruo hacia la entrada, entra por la puerta de la izquierda. Encontrarás un goblin corriendo y un charco de sudor sobre el suelo. Empapa el tapiz de sudor y escurre las gotas dentro del spray químico. Ve hasta la palanca y tira de ella. Todo se pondrá oscuro. Regresa al pasaje espeluznante y verás que el monstruo duerme. Usa el spray para esparcir el olor del sudor en el aire y evitar que el monstruo te huela. Saca al perro del sombrero y, usando un poco de magia, transfórmale en un par de zapatos. Ahora puedes pasar delante del monstruo con la seguridad de no ser descubierto.

Estimados amigos, me gustaría saber qué tengo que hacer para coger la bandera pirata y el tesoro del museo de Isla Próxima en Little Big Adventure.

Raul Gutierrez
Almuñecar (Granada)

Tendrás que conseguir la tarjeta roja del hermano del falsificador, compra un secador de pelo y una cafetera, y entregar ésta a Lanktir para recibir a cambio un teclado numérico y una lista. Luego, entrega el secador al inventor para conseguir un protopack. Abre la puerta izquierda del museo con la tarjeta roja, usa la reja para alcanzar la cárcel a través de unas alcantarillas y activa la palanca de alarma. Regresa al museo por las alcantarillas, usa el protopack para evitar pisar los sensores del suelo y consigue la bandera pirata y la llave escondida en el tesoro.

En el juego Ark of Time: no puedo conseguir el frasco con polvo narcótico en la carnicería. ¿Y dónde puedo encontrar la lente?

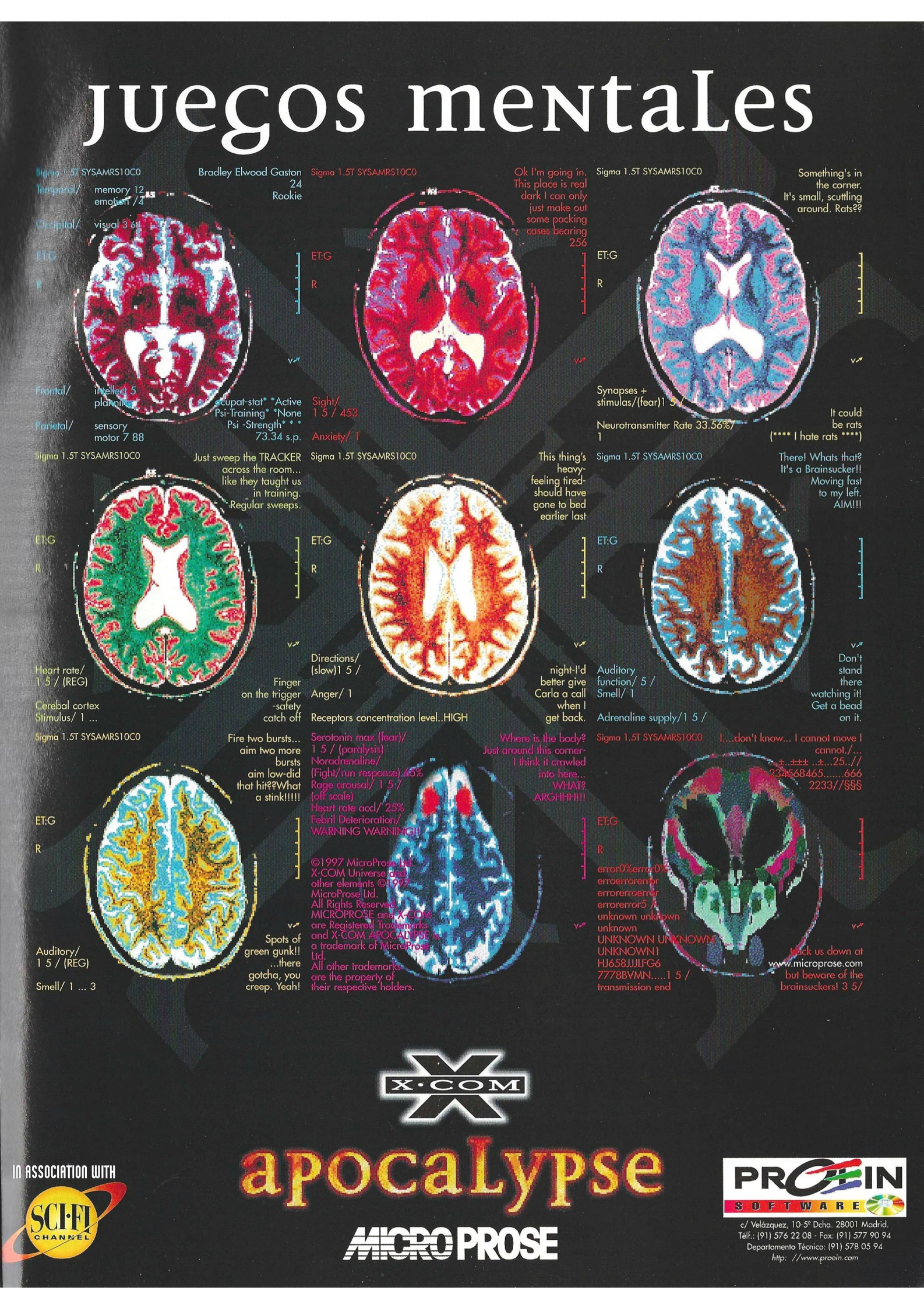
Gonzalo García
El Tiemblo (Avila)

A la izquierda de la choza de Tobías, en la Isla de Pascua, encontrarás un montón de termitas carnívoras. Usa la jarra con la croqueta como cebo para atraerlas y llenar el tarro. Vuelve a la tienda de Agghar y usa las termitas en la carne que se negó a venderte. Cuando el comerciante comience a lamentarse, aprovecha para coger el cebo para ratas y el frasco con el polvo. Sal, habla con el hombre del parche e intenta ganar algún dinero con sus juegos de manos: verás que es imposible y que será mejor que abandones, pues vas a perder dinero. Vuelve al campamento y coge de la tienda de Hakki un zapato. Consigue un plato cerca de la celda de Amir y usa el polvo narcótico en el plato y dale la mezcla al perro del mercader del bazar. Cuando se atonte, recoge una caja de caudales azul y pasa a la sala del fondo. Acciona el resorte de un baúl, entra por el pasadizo, verás un silenciador,, ve hasta la azotea por las escaleras y compara las huellas con el zapato de Hakki. Coge el casquillo del suelo y la lente del telescopio.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

juegos mentaLes



©1997 MicroProse Ltd.
X-COM Universe and other elements ©1997 MicroProse Ltd.
All Rights Reserved.
MICROPROSE and X-COM are Registered Trademarks and X-COM APOCALYPSE is a trademark of MicroProse Ltd.
All other trademarks are the property of their respective holders.

X·COM

apocaLypse

MICROPROSE

IN ASSOCIATION WITH

SCI·FI CHANNEL

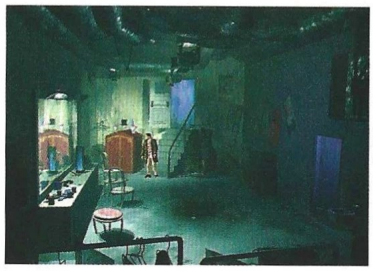
PROEIN SOFTWARE
c/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 94
http: //www.proein.com

Blade Runner

Ha sido una de las grandes sensaciones en el ECTS, y antes lo fue en el E3. Sólo se enseñaba a puerta cerrada a los elegidos para ello, y desde luego parece que tanto secreto va a merecer al final la pena. Blade Runner estará a la venta el mes que viene, y no sólo su nombre será argumento de éxito.

A la caza del replicante

En Westwood han estado más de dos años desarrollando una de las grandes promesas de la industria de los juegos. Un equipo de 25 personas ha recreado a la perfección el entorno de la película dirigida por Ridley Scott que desde su lanzamiento se convirtió en un elemento de culto para gentes de todo el mundo.

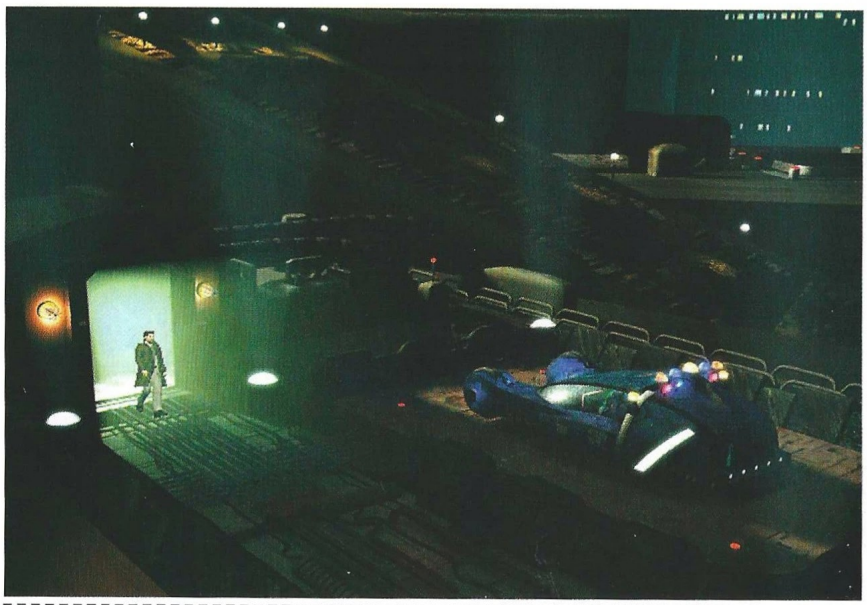


Las primeras imágenes que se pudieron ver del juego eran muy confusas, ya que parecían sacadas directamente del filme. Sin embargo, una vez que hemos tenido oportunidad de ver el juego, cualquier duda ha quedado despejada: son imágenes de juego. Los efectos de iluminación, sonido, transparencias, reflejos, y un largo etcétera, darán la sensación de estar dentro de la misma película.

No necesariamente la película

En cuanto al argumento, Westwood ha tenido un formidable reto ante sí: no podían alterar el de la película, pero tampoco querían que el juego consistiese en hacer todo lo que ocurre en el celuloide. Para ello, se ha recreado la historia de la película de forma que todo ocurra igual, pero el protagonista del juego tendrá la opción de seguir o no estos acontecimientos. A veces será un mero testigo de ellos, a veces podrá tomar parte, y otras ni enterarse. Al mismo tiempo que se producen todos los hechos del filme, otros perfectamente integrados en la trama tienen lugar.

Así, el cazador de replicantes podrá hacer su trabajo, o decidir ayudar a estos seres artificiales a lograr sus objetivos. En cada nuevo juego, quince personajes se colocan aleatoriamente y tam-



Blade Runner

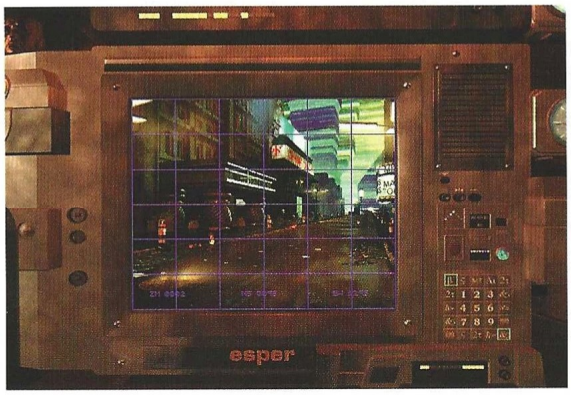
Editor: Westwood
Distribuidor: Virgin

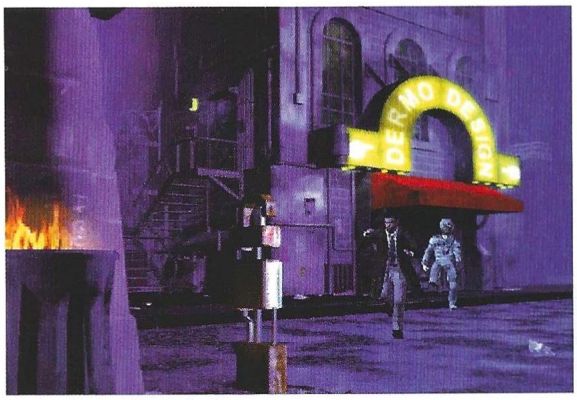
bién se decide de igual forma si son humanos o no. El jugador tendrá que emplear sus dotes detectivescas para descubrir quién es un replicante y quién no.

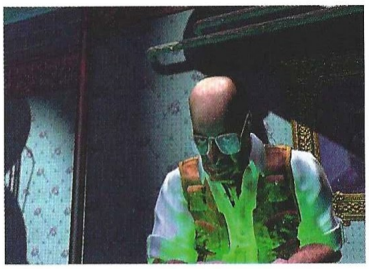
El nuevo estándar 3D

Esto nos lleva al género de Blade Runner, una aventura 3D con componentes de acción que de una forma totalmente cinematográfica transportará al jugador al Los Angeles futurista y extraño en que los replicantes constituyen una amenaza para la Corporación Tyrell. El interfaz utilizará el ratón como control, y empleará un sistema de puntos calientes para destacar zonas especiales de la pantalla.

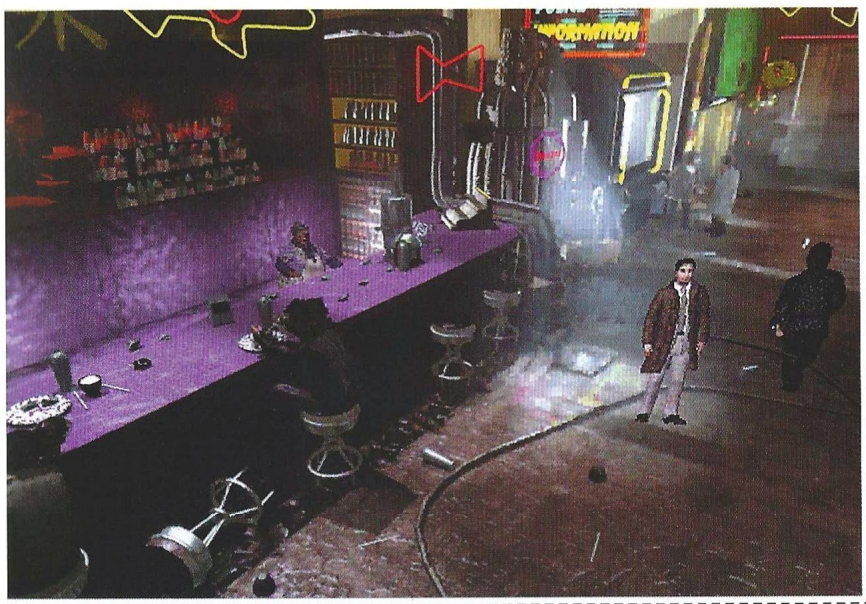
Además, el interfaz contendrá elementos sorprendentes como la herramienta que aparece en la película para ampliar imágenes en un entorno 3D, pudiendo girar una habitación para descubrir a una replicante escondida tras una mesa, por ejemplo. También tendrá un pequeño PAD personal para mantener un registro de las pistas y pequeños detalles que ayudarán al jugador a llegar a uno de los varios finales posibles.







Blade Runner transportará al jugador al Los Angeles futurista y extraño en que los replicantes constituyen una amenaza para la Corporación Tyrell



De todo esto nos ocuparemos con más detalle a lo largo de las próximas fechas. De momento, nos quedamos con este sustancioso aperitivo. El juego, que ocupará 4 CD's, estará totalmente en castellano y a la venta, en principio, el mes que viene.

Flight Simulator 98

La décimo quinta edición de este simulador quiere ser la actualización más importante del programa, aprovechando las últimas tecnologías existentes e incorporando novedades como la posibilidad de pilotar el helicóptero Bell 206.

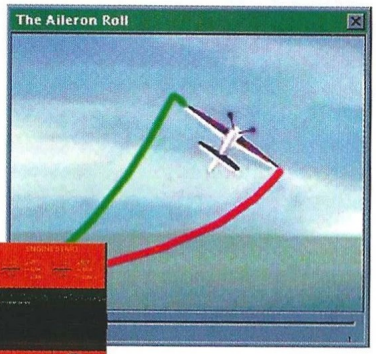
Quince aniversario

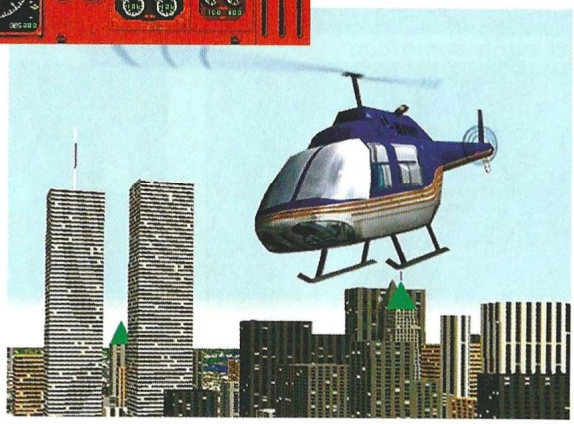
Respecto a las tecnologías que aprovechará Flight Simulator 98, las principales serán las tarjetas 3D –pero no exclusivamente–, el joystick Force Feedback Pro, los procesadores MMX –también para quien lo tenga–, e Internet, con posibilidad de participar en demostraciones aéreas virtuales y multijugador.

Flight Simulator 98 contará con paneles mejorados para cada aparato, nuevas ciudades y 3000 aeropuertos –como Atenas, Berlín, Tokio y Hong Kong–, y más aviones –además del helicóptero–, como el Cessna 182 y el Learjet 45. El conjunto constituirá sin duda la oferta más completa que hay en este momento de simulación.

Siguiendo una magnífica política de actualización, Microsoft descontará 2000 pesetas del precio final a todos los usuarios registrados de versiones anteriores de Flight Simulator, algo que sabrán agradecer los aficionados al vuelo.

Con este título crece un poco no sólo la línea Flight Simulator, sino la lista de simuladores de aviación que proponen una placentera alternativa a las situaciones de combate planteadas por otros juegos, dejando al jugador disfrutar de un agradable paseo por los espacios aéreos de todo el mundo en un entorno completamente 3D y con datos fieles a la realidad en cuanto a aeropuertos y aeroplanos se refiere.

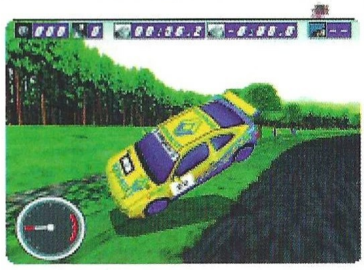




Flight Simulator 98

Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe

ES REAL ES RALLY



Lo mejor es ahora superior. International Rally Championship es el sucesor del famoso Rally Championship. Un nuevo título para PC con un impecable antecedente y una increíble lista de nuevas características.

Estás en la cuenta atrás de la carrera de tu vida. Desde las arenas del desierto, a los desfiladeros entre montañas y las junglas ecuatoriales, pilotas uno de los nueve coches preparados para rally en 15 circuitos internacionales.

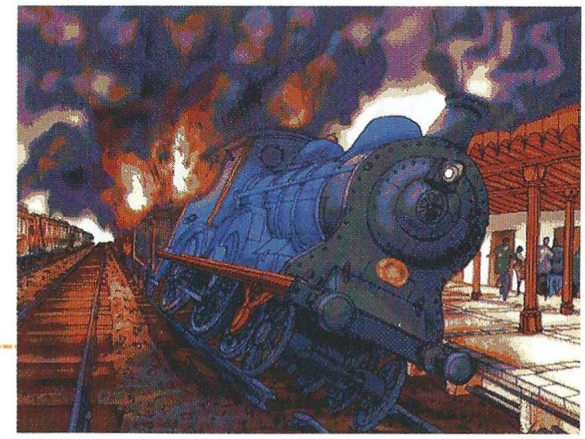
- Unico y primer editor de tramos.
- Mejoras en el manejo del coche.
- Pantalla dividida en el modo de dos jugadores.
- Modo de juego muy superior.
- 15 tramos internacionales.
- Nuevo coches de las últimas marcas de rally.
- Modo IPX en red para 8 jugadores.
- Gráficos sobresalientes.

Distribuido por: ArcadiA A FUNSOFT. COMPANY

Europress
www.europress.co.uk

International Rally Championship

The Last Express



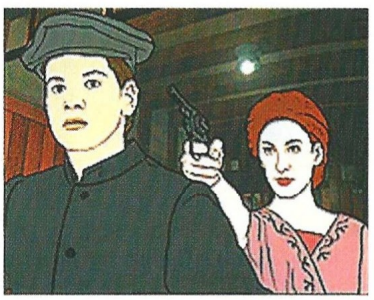
Espías al tren...

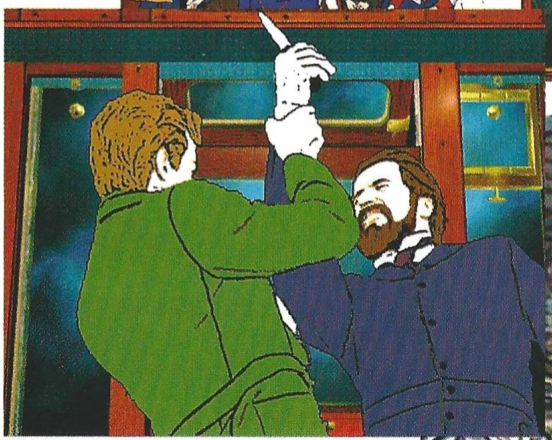
Pocas aventuras gráficas pueden ser consideradas como innovadoras y originales, no sólo por su temática sino por su diseño y concepción. The Last Express es sin duda una de ellas. Su aspecto, interfaz y forma de juego, rompen unos cuantos moldes.

París, 1914. El mundo está a punto de volverse loco con la Primera Guerra Mundial. Un joven americano, Robert Cath, recibe un aviso de su amigo Tyler Witney para reunirse con él em el Orient Express que sale de París el 24 de julio con destino Constantinopla. A su llegada al magnífico tren, y antes de poder sentarse, Robert presiente que algo va mal, y pronto se ve envuelto en romances, intrigas internacionales, asesinatos y una fabulosa historia de suspense.

En un entorno 3D, personajes y decorados, creados con un estilo de dibujo muy peculiar que se distingue por su calidad y aspecto distinto a lo habitual, rede los acontecimientos que obliga en ocasiones a actuar contra el tiempo.

Con el doble de diálogos que una película de cine, motivo por el cual el producto original salió en inglés hace varios meses en otros países y aquí se está retrasando tanto, debido a que el doblaje y la traducción son muy trabajosos, The Last Express ofrecerá un interfaz único que permite al jugador retroceder en el tiempo y volver a jugar determinadas situaciones.





crean perfectamente una época casi olvidada de la historia de este siglo. La perspectiva del jugador cambiará de primera a tercera persona según el momento para acentuar determinadas secuencias, y el curso

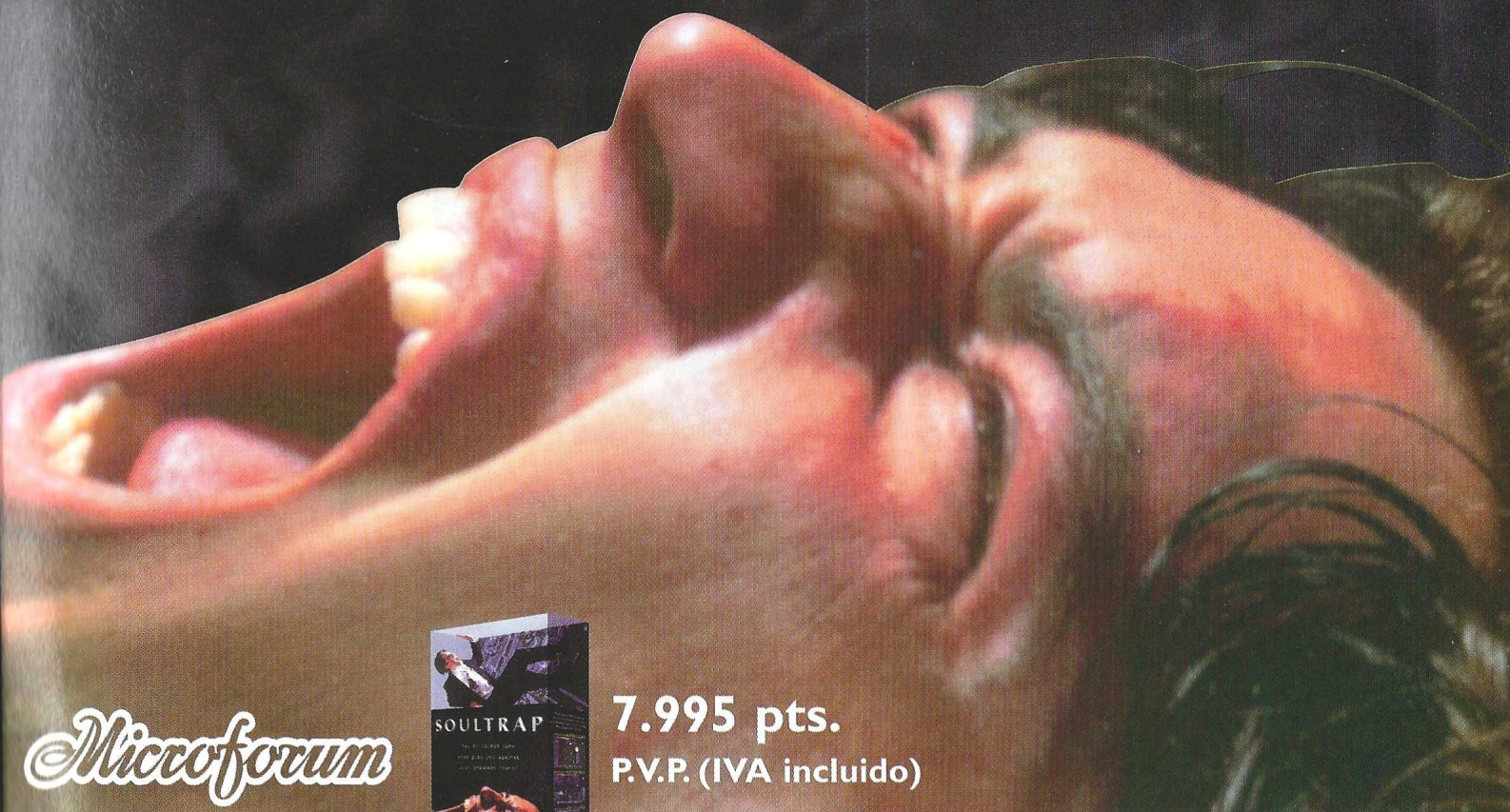
The Last Express

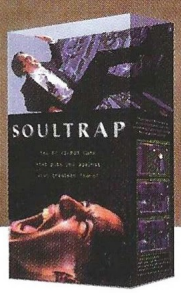
Editor: Red Orb/ Broderbund
Distribuidor: Electronic Arts

SOULTRAP

DESCUBRE TUS PEORES PESADILLLAS

Te damos la bienvenida a la vida en
el límite, donde debes preparar
tus temores para sobrevivir en un mundo de
pesadillas mortales y peligros ocultos





Microforum

7.995 pts.
P.V.P. (IVA incluido)

Requerimientos: Pentium 90 (o más), Windows © 95, 12 MB RAM, 12 MB espacio en disco duro, lector CD-ROM de doble velocidad, tarjeta SVGA acelerada, tarjeta de sonido de 16 bit.

Disponible en:

Open Multimedia
C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75

M Multimedia

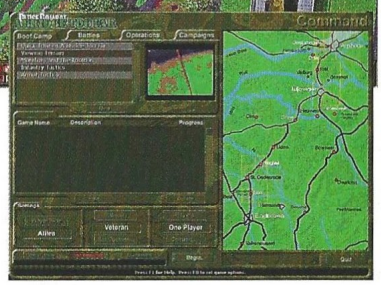
INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

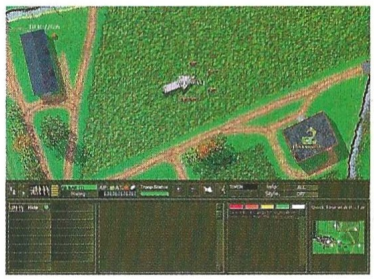
Close Combat: A Bridge Too Far

Renovarse o morir

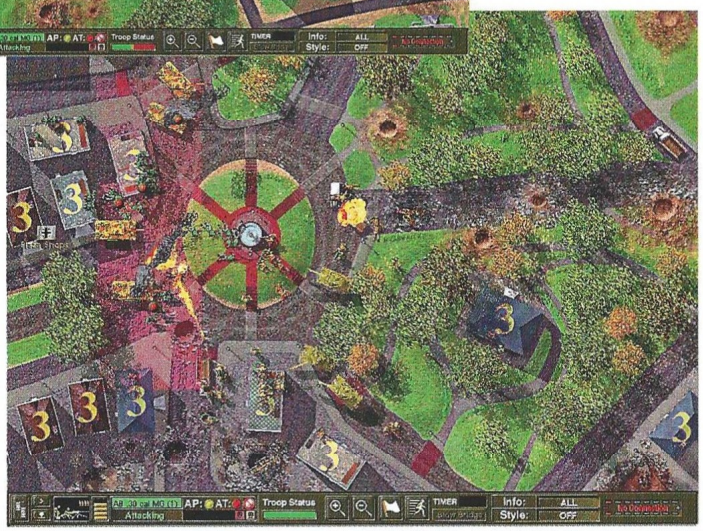
Poco más de un año atrás, nos sorprendimos por la novedad de Close Combat cuando la clonación de Command & Conquer y Warcraft 2 aún estaba en pañales. Sin desviarse de la línea marcada por su predecesor, pero aportando muchas cosas que los jugadores esperaban encontrar, llega esta secuela.



A Bridge Too Far (un puente demasiado lejano) está ambientado nuevamente en la Segunda Guerra Mundial, aunque en esta ocasión con muchos más detalles y riqueza visual que antes. El terreno y las estructuras se han representado con más fidelidad, y el juego en tiempo real no es una locura vertiginosa durante la que es imposible enterarse de nada, sino que se han adaptado las acciones a la realidad trasladando las distancias y los tiempos.



Por ejemplo, para disparar es necesario cargar y apuntar, aunque esto se haga de forma automática, y está claro que estas acciones consumen tiempo. El desplazarse de un punto a otro tratando de no ser visto también lleva más tiempo que salir corriendo a descubierto.



Mucho juego

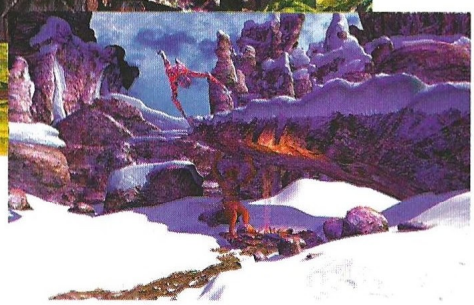
Close Combat tuvo éxito, pero para la realización de la secuela, Microsoft ha tenido en cuenta las quejas y sugerencias de los usuarios para implementar numerosas novedades y mejoras en la segunda parte. Aunque el manejo del juego y las unidades es muy sencillo, para todos los aficionados hay numerosas estadísticas y datos que aumentan el realismo de todas las situaciones. Por supuesto, A Bridge Too Far se podrá jugar en red y a través de Internet en la zona especial de Microsoft, lo que permitirá a los usuarios medirse con oponentes de cualquier punto del mundo.

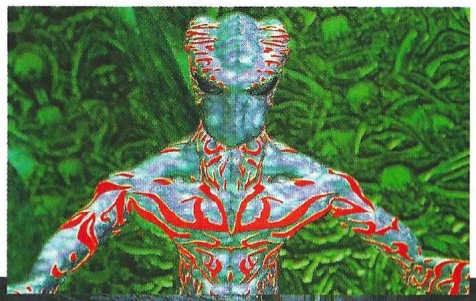
En cuanto a la duración del juego, es difícil que nadie pueda tener quejas: 5 misiones de entrenamiento, 33 batallas, 11 operaciones y 4 campañas. En cualquiera de ellas, y en función de la situación, se podrán controlar unidades de infantería, artillería, e incluso aviación. A Bridge Too Far, con un componente más táctico que estratégico, saldrá a la venta en inglés, aunque manual y caja estén en castellano.

Close Combat: A Bridge Too Far

Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe

Lands of Lore: Guardians of Destiny





A caballo entre la aventura y el juego de rol, aunque más cercano al primer género que al segundo, este esperado título de Westwood entra en la recta final de su producción en este mes. Completando el avance que te ofrecimos en el mes de agosto, te ofrecemos ahora más información sobre este juego.

Entre el bien y el mal

Luther, hijo de Scotia, recibe de su madre una maldición incontrolable que le transforma en una bestia o una especie de lagarto. Encerrado en una mazmorra de Gladstone, condenado por los crímenes de su madre, su maldición hace posible su huida. Luther desea a toda costa librarse de la maldición, y emprende un largo camino que le llevará a tierras desconocidas.

Mientras viaja, tendrá que esquivar a sus perseguidores de Gladstone, aprender a ser diplomático con aquellos a quienes encuentre, y armarse de paciencia, porque cada vez pida ayuda a alguien, siempre tendrá que prestar antes un servicio. Además, a medida que su aventura avance, una oscura historia se irá desvelando poco a poco hasta tal punto, que su problema no será más que un granito de arena.

El bueno y el malo

Entre otras cosas interesantes, Lands of Lore: Guardians of Destiny permitirá al jugador interpretar a un Luther bondadoso o a uno malvado, en función de la forma en que juegue y se enfrente a los problemas y diversas situaciones del juego. Esto sin duda aportará una gran riqueza al juego, eliminando así además algo de su linelidad.

Entre las innovaciones que presentará esta secuela con respecto a su predecesor, se cuentan gráficos en alta resolución, un mundo 3D con absoluta libertad de movimiento, una banda sonora especialmente compuesta para la ocasión y que se comercializará además en un CD de música –como ya ha sucedido con Red Alert y Command & Conquer–, y la incorporación de actores caracterizados para interpretar algunos de los principales personajes y otros secundarios, combinándose en escenas estas secuencias con animaciones y decorados generados por ordenador.

Resulta difícil predecir cuántas horas de juego tendrá finalmente Guardians of Destiny, ya que por lo que hemos podido ver, es inmenso, lo que de por sí resulta bastante prometedor. Si todo va bien, el mes que viene estará disponible en las tiendas y totalmente en castellano gracias al tremendo esfuerzo que está realizando Virgin por conseguirlo.

Lands of Lore: Guardians of Destiny

Editor: Wetswood Studios
Distribuidor: Virign

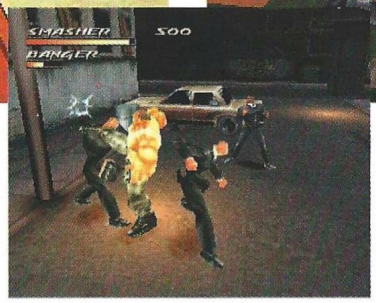
Fighting Force

Solos contra el mundo

Dos hombres y dos mujeres se enfrentarán a los terribles planes del Dr. Zeng para destruir el mundo. El malvado científico ha puesto fecha y hora para el día del juicio, y sólo los componentes de Fighting Force podrán impedirlo.

Alana y Mace son las dos cautivadoras damas que acompañan a Hawk y Smasher en la lucha contra Zeng. Tras la belleza de ambas mujeres se ocultan mortales encantos que harán de la vida de sus enemigos un lecho de dolor. Hawk, el guapo del grupo que jamás se despeina, es ágil y veloz como su nombre (Halcón) indica, mientras que Smasher es una mole de músculos que con un solo puño puede destrozar un coche.

A lo largo de ocho zonas que suman un total de 25 niveles, y ya sea en grupo o en solitario, estos personajes tendrán que hacer frente a todos los secuaces del Dr. Zeng hasta llegar al propio loco y derrotarle. Para ello, además de sus armas físicas, podrán emplear cualquier cosa que encuentren o puedan obtener de su entorno, como una barandilla de una escalera o los neumáticos arrancados a un coche.



Fighting Force es un juego arcade de lucha en 3D, y supera con creces a la mayoría de títulos de su género a nivel técnico. El entorno 3D no sólo ofrece un aspecto visual tentador, sino que además no se limita a ser un mero decorado por el que se mueven los personajes. De él se podrá aprovechar casi todo, y los límites están prácticamente restringidos a la propia imaginación del jugador.

Con una gran variedad de movimientos y golpes secretos, y todos los elementos ganadores de los grandes juegos de lucha como Double Dragon o Golden Axe, Fighting Force estará disponible el mes que viene.

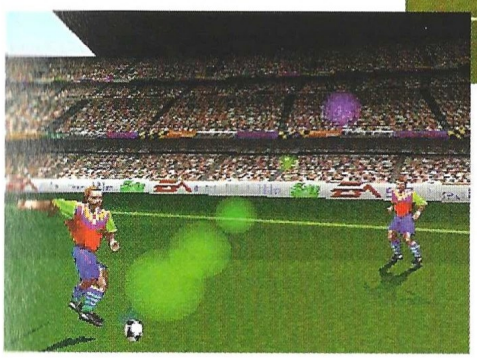
Fighting Force

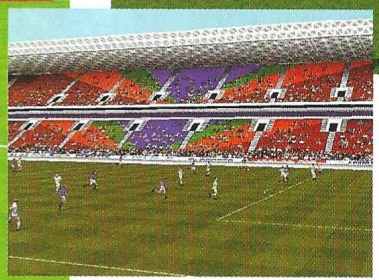
Editor: EIDOS
Distribuidor: Proein

FIFA: Rumbo al Mundial 98

La cuenta atrás

La clasificación del Mundial comenzará con 172 equipos que se enfrentarán en 16 estadios internacionales para conseguir una de las 32 ambicionadas posiciones de las rondas finales de la competición, que sumarán un total de 65 apasionantes partidos. Pensar en la audiencia televisiva del evento, marea a cualquiera, aunque logicamente EA se tendrá que conformar con unas ventas significativamente menores.





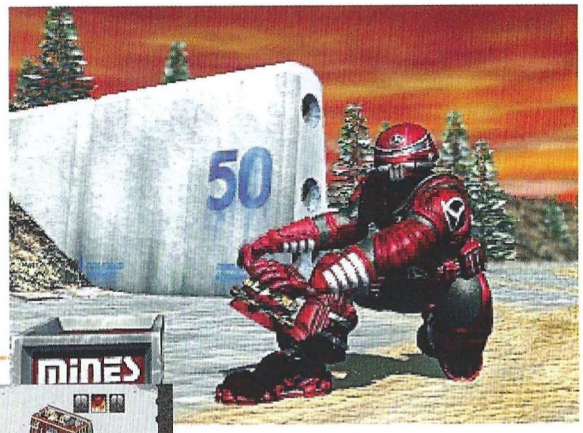
Fifa: Rumbo al Mundial 98, con Raúl en la carátula de la edición española, ofrecerá un sistema de inteligencia artificial de 32 bit, un control intuitivo, y comentarios a cargo de conocidas voces en directo, todo ello en el entorno 3D que apareció por primera vez en la edición 96 con las mejoras que se le suponen a estas alturas.

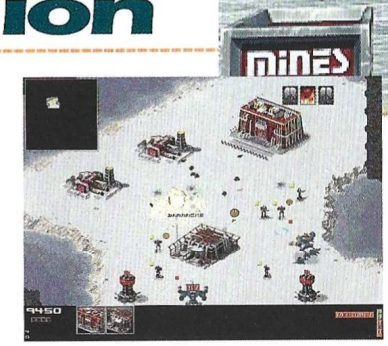
Más de 150 personas, entre programadores, artistas y especialistas de sonido, han trabajado en este juego, contando con la ayuda de numerosos profesionales del fútbol elegidos entre los mejores por su dedicación, habilidad y actitud deportiva. Tanto esfuerzo y dedicación, así como el evidente renombre del título, no sólo han creado ya grandes expectativas sino que seguro que le granjearán al juego unas suculentas ventas. El mes que viene sabremos si realmente merece la pena.

A un poco menos de un año de uno de los grandes acontecimientos del mundo futbolístico, EA Sports ya ha preparado la nueva edición de FIFA con licencia, además, del Mundial. Por añadidura, y como ya anunciamos el mes pasado, el juego estará patrocinado por Raúl, jugador del Real Madrid.

FIFA: Rumbo al Mundial 98
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

7th Legion





Los creadores de juegos de estrategia en tiempo real no cesan de buscar alternativas para aportar alguna novedad a un género saturado de clones de los títulos que crearon escuela.

7th Legion

Editor: Vision/Epic MegaGames/Microprose
Distribuidor: Proein

"Ciber-magia" futurista

Una de las aportaciones de este juego al género será el uso de una serie de cartas, algo así como combinar cartas de Magic con la estrategia. Por ejemplo, una carta de curación puede sanar a un grupo de unidades, mientras que una bola de fuego puede provocar serios daños entre las filas enemigas. Además, el juego posee un sistema de rangos que establece una jerarquía bien diferenciada entre las unidades, significándose esto en la eficacia, puntería y eficacia de las unidades.

Ambientado en un lejano futuro de magia y tecnología, 7th Legion ofrecerá más de 40 niveles y una serie de mapas especialmente diseñados para el modo multijugador, con terrenos y objetos únicos, y cartas especiales. Dentro de cada nivel, existirán subniveles y objetivos parciales, con lo que aumentará el número de horas de juego.

Gráficos en alta resolución y una banda sonora muy dinámica acompañarán a este prometedor juego que en pocas semanas estará disponible. Sólo resta destacar que aquellos que cuenten con un procesador MMX, verán potenciados algunos aspectos del juego como las animaciones y la velocidad.

Overboard!

Si te gusta controlar vehículos radiodirigidos, hoy es tu día de suerte. Además de poder hacerlo con un barco, disfrutarás de todo un despliegue de medios para desarrollar tus dotes estrategas en este juego.

Overboard!

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

¡Hombre al agua!

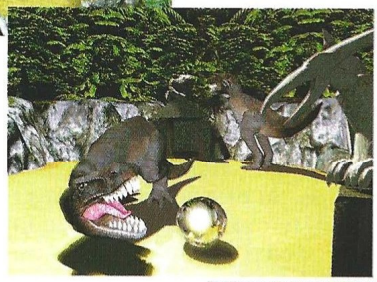
Overboard es un juego de acción con un fuerte componente estratégico en donde tendrás que llevar las riendas de una contienda naval, rumbo a la conquista de un gran tesoro perdido en el olvido desde tiempos inmemoriales. Para ello contarás con el mando de un galeón pirata. Desde el caribe hasta la civilización Inca, desde el Medio Oriente hasta el Ártico, todo un despliegue de gráficos 3D y divertidas animaciones, ilustran un juego en donde serás el capitán, tu barco estará allá abajo obedeciendo las órdenes de rumbo que le marques o sucumbiendo por tus propios errores.

Monstruos marinos, volcanes y bombas tendrán que convivir con los ataques de barcos enemigos en un arcade de gran jugabilidad pero quizá un poco ñoño, ideal para quienes no tienen ganas de complicarse la vida salvando el mundo en arriesgadas misiones. Amaneceres y ocasos, climatología cambiante, laberintos y puzzles para resolver, y un combate entre dos jugadores con más de quince niveles de dificultad, son algunas de las principales características de "Una de Piratas" que también está en consola.

3D Ultra Pinball 3

Una nueva dimensión

Cuando puedas probar este pinball, todos aquellos que anteriormente habían sido calificados como creados en tres dimensiones, serán la risión de quienes los hayan conocido, porque las situaciones más disparatadas aparecen como normales hechos de la vida cotidiana al jugar con las bolas de acero inoxidable. ¿Dinosaurios?, ¿Junglas? Pasado, presente y futuro se mezclan en un caleidoscopio de rampas, túneles, trampas y ardides que pondrán a prueba tu paciencia y tu ingenio con misteriosos mecanismos. Todo acontece de forma diferente desde una nueva perspectiva cuando



bajas hasta la misma arena y observas el desarrollo de los acontecimientos en primerísima persona. ¡Sobrecogedor!

Pero en esta sección estamos en el tiempo de los adelantos, de las versiones beta y los productos sin terminar, y yo no pierdo la esperanza de disfrutar en la versión final de este producto de alguna que otra sorpresa que regale mis sentidos. Y es que para los fanáticos de los pinball como yo, ¡nunca es suficiente!

La fiebre de las 3D ha llegado hasta los rincones más apartados del fenómeno de los juegos para PC. Primero los arcades, luego las aventuras gráficas, ahora el Pinball.

3D Ultra Pinball 3

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

NHL 98

A tortazo limpio

Para alzarse como vencedor, NHL 98 contará, además de con el consabido entorno 3D completamente remodelado, con un nuevo generador de animación para crear jugadas más realistas. Con la ayuda de Marc Crawford, entrenador de los Avalance de Colorado y campeón de la Stanley Cup, se han diseñado e implementado nuevos esquemas y tácticas de todo tipo, para permitir cambiar de estrategia al vuelo cuando sea necesario.

Los mejores equipos y jugadores están representados, así como los entrenadores y comentaristas más prestigiosos. Comprando lo mejor de este deporte, se intentarán transmitir a través del juego todos los detalles que se producen en un partido real. Para cubrir el aspecto de las peleas, cada jugador contará con un indicador de fuerza a la vieja usanza: cuando el contador queda a cero, el jugador pierde la pelea.

NHL 98 soportará tarjetas 3D y ofrecerá la posibilidad de jugar a través de Internet, aunque habrá que esperar a su lanzamiento para ver qué tal responde esta opción en cuanto a velocidad.

Con esta nueva edición de la licencia oficial de la NHL, EA Sports quiere competir con los otros dos juegos de hockey que pronto saldrán al mercado con características muy similares.

NHL 98

Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

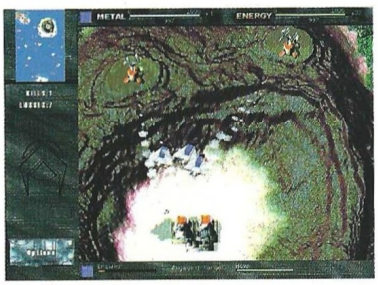
Total Annihilation

Imparable, el lanzamiento de este juego se ha adelantado bastante. Cuando estés leyendo esto ya estará en las tiendas, aunque hasta el número que viene no nos será posible evaluarlo en condiciones.

Total Annihilation

Editor: Cavedog/GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Cantidad y calidad



Total Annihilation es un juego de estrategia en tiempo real que se suma a la cada vez más larga lista de títulos que saldrán en próximas fechas. Su oferta concreta consiste en terrenos 3D reales que influyen en todos los aspectos posibles del juego, unidades 3D generadas en tiempo real, y una gran variedad de escenarios entre los que se cuentan mundos volcánicos, planetas helados, valles desiertos, paisajes alienígenas, zonas montañosas, y vastos océanos moteados de islas.

El juego tendrá más de 50 misiones y 150 unidades. Éstas comprenderán los tres tipos posibles: tierra, mar y aire, con aviones, tanques anfibios, torretas, y un largo etcétera. De entre ellas será vital el comandante, capaz de construir estructuras y aniquilar de forma eficaz a cualquier enemigo. Se podrán alterar ciertos parámetros de juego para delimitar las condiciones de victoria. Los usuarios de máquinas con 32 MB podrán disfrutar de una serie de gigantescos mapas 3D que enriquecerán enormemente el juego.

Test Drive 4

Del equipo de desarrollo de Destruction Derby y bajo la protección de una compañía de peso en el sector de los juegos para cuatro ruedas, llega Test Drive 4, centenares de caballos, ¡los más genuinos!

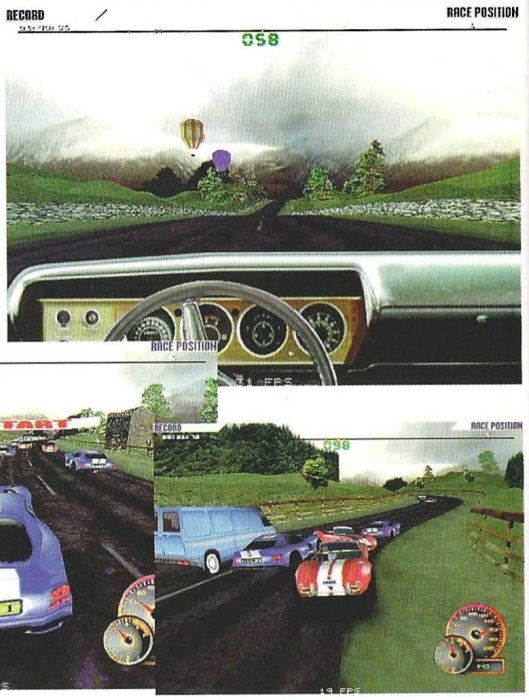
Test Drive 4

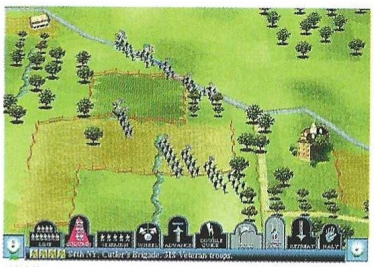
Editor: E.A./Accolade
Distribuidor: Electronic Arts

Rayando lo imposible

Repleto de licencias hasta la saciedad y con los mejores aparatos del ayer, el hoy y el mañana en lo que a conducción se refiere, este paquete de "muscle cars" sobrepasa todas las expectativas creadas en torno a su lanzamiento. Sacando el máximo partido a las tarjetas 3D y con unos gráficos de calidad suprema, el arte de la conducción sobrevendrá en una dura tarea de ahora en adelante: sobrepasar el alto listón impuesto.

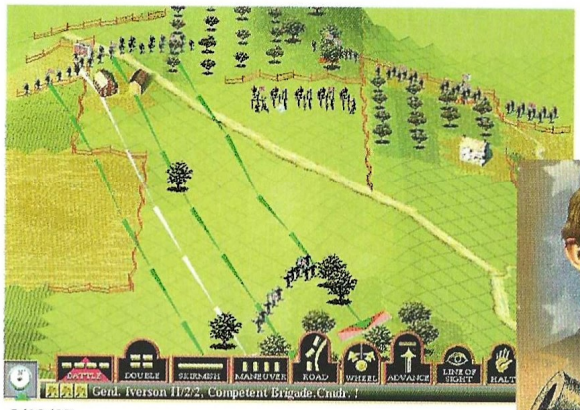
Tráfico rodado, peatones, policía y seis localizaciones –San Francisco, el País de los Lagos, los Alpes, Alemania, Kyoto, Japón y Wasington D.C.– para un máximo de ocho jugadores simultáneos compitiendo en la misma pista en torneos especialmente diseñados para el modo multijugador. Carreras simples, rallyes internacionales y torneos para varios competidores completan la oferta que exhibe como sólo sabe hacerlo la lujuria informativa del siglo XX, algunas de las máquinas más codiciadas del mercado: Corvette, Dodge, Viper, Camaro... Un insignificante botón como muestra.




5/13/97

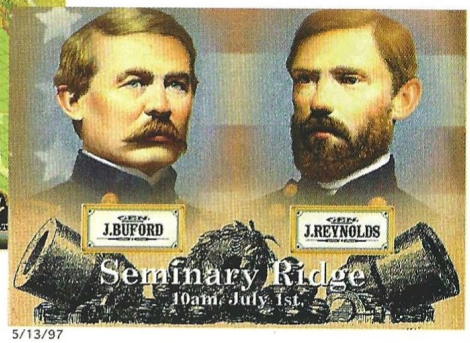
Gettysburgh

El esperado regreso


5/13/97

Uno de los mayores divos de esta industria, que invirtió en Civilization II tan solo 48 horas para decir qué estaba bien o mal mientras otros hacían el trabajo duro, parece haber recuperado las ganas de trabajar para un nuevo proyecto que pronto saldrá en todo el mundo.

Gettysburgh es un juego de estrategia que a todas luces ostenta el sello especial de Sid Meier, ya que se aleja de los tópicos actuales del género para presentar una batalla histórica con un gran despliegue de medios audiovisuales y un experto sistema de inteligencia artificial. Sin nada que ver con Civilization al margen del nombre de Meier en la caja, este título cambiará los esquemas habituales de los juegos que reproducen de alguna forma un período de la historia, con un interfaz diferente y sencillo y una gran jugabilidad.



5/13/97

La pregunta que todo el mundo se hace seguirá en el aire al menos hasta dentro de unas semanas: ¿conseguirá Sid Meier superarse a sí mismo con Gettysburgh?

El anunciado juego de Sid Meier tras su escisión de Microprose, está casi listo para deleitar a todos sus seguidores y aficionados a la estrategia.

Gettysburgh

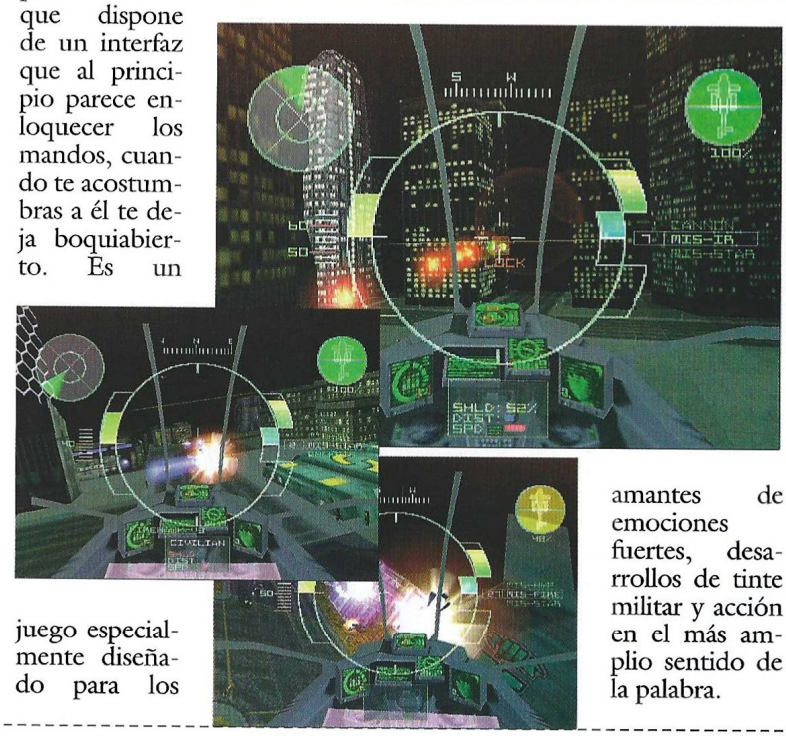
Editor: Firaxis Games
Distribuidor: Electronic Arts

G-Police

El exprimidor de tarjetas 3D

Ha sido un producto muy visitado en las recientes ferias de juegos y la verdad es que no faltan razones para ello. Desarrollando la acción en un entorno en donde la vida no vale nada, en Calisto, la luna de Júpiter, los espacios delimitados por cúpulas gigantescas en donde el aire está atrapado a sólo unos metros del vacío más absoluto, requieren en este momento de la presencia policial. El desarrollo de los acontecimientos se ha deteriorado en los últimos tiempos y los helicópteros ultra perfeccionados son el arma principal de castigo del sistema.

Treinta y cinco misiones por cumplir, dentro de cinco geodas diferentes que albergan toda la población humana del sector. Diseñado para ofrecer unos efectos especiales fuera de lo común y luminiscencias creadoras de una atmósfera única, tus sentidos quedarán atrapados en su afán por recoger toda la información que bombardea la pantalla. Aunque dispone de un interfaz que al principio parece enloquecer los mandos, cuando te acostumbras a él te deja boquiabierto. Es un juego especialmente diseñado para los amantes de emociones fuertes, desarrollos de tinte militar y acción en el más amplio sentido de la palabra.



Si hasta ahora los juegos de carreras de coches como Fórmula 1, necesitaban a toda costa tarjeta aceleradora 3D, no podrás imaginar cuánto da de sí una de ellas hasta que pruebes G-Police: sólo le falta viajar en el tiempo.

G-Police

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Machine Hunter

La productora del león, Metro Goldwin Meyer, se lanza a la piscina con este juego de acción que engrosa la lista de títulos con el nuevo sistema de perspectiva aérea 3D.

En la boca del lobo

Corre el año 2084 y Marte está siendo invadido por una horda de mortíferos robots dominados por unos enigmáticos alienígenas. La misión del jugador es destruir este ejército de asesinos mecanizados uno por uno, invadir sus cuerpos, y utilizar sus poderes para aniquilar a los demás antes de que ellos destruyan la Tierra.

La perspectiva aérea 3D en Machine Hunter, produce movimientos de cámara constantes según la posición del jugador –si así se quiere–, pero sobre todo, crea un enorme reto para dilucidar a qué nivel se encuentran los diferentes senderos a recorrer, ya que resulta un tanto confuso a veces y además todo el muy oscuro. Sin embargo, en esto y destrozar enemigos consiste el juego, aunque en algunos niveles exista como objetivo el rescate de rehenes secuestrados por los robots. Lanzado simultáneamente en varios formatos, este título espera únicamente una versión en castellano que estará preparada en unas semanas, para su aparición en el mercado español.

Machine Hunter

Editor: Eurocom/MGM
Distribuidor: Erbe

Zork: Grand Inquisitor

La saga Zork tendrá una nueva entrega en muy poco tiempo. El misterioso ser anónimo, de quien no se conoce sexo, raza, color o nacionalidad, volverá a vivir nuevas aventuras.

El personaje sin rostro

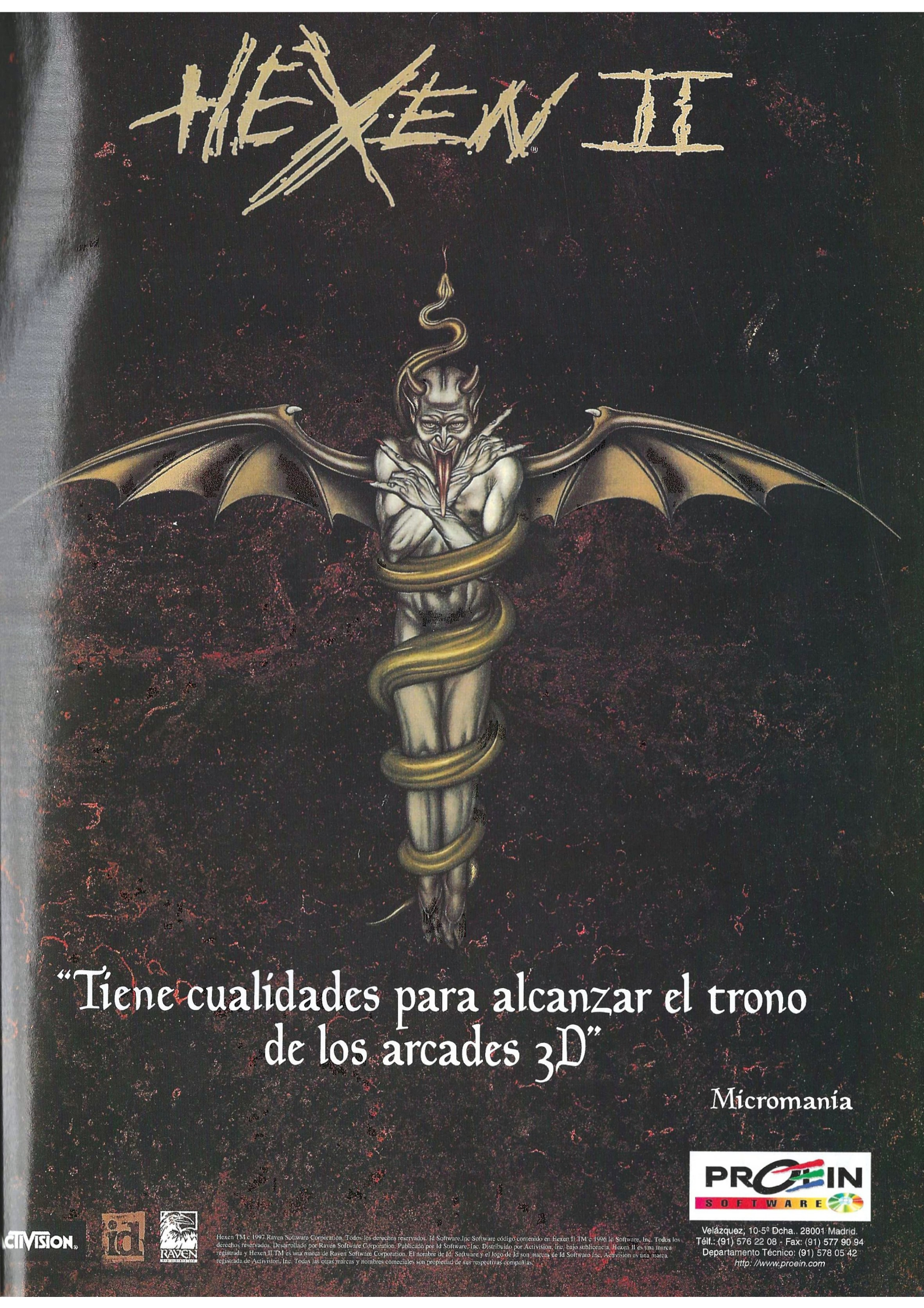
La primera diferencia que destacará en este título con respecto a las entregas anteriores, será el entorno 3D diseñado por arquitectos, un auténtico y espectacular despliegue visual que convertirá la pantalla del ordenador en una ventana a otro mundo, un mundo lleno de enigmas y peligros.

Planteado en todo caso como continuación de la saga completa, y no del título anterior, Nemesis, Grand Inquisitor será una aventura gráfica, distanciándose de diseño tipo Myst de Nemesis. Inventario y hechizos serán las primeras pruebas evidentes de ello, pero se verán apoyados por puzzles y enigmas dignos de la mejor aventura. Como tónica general, el juego recuperará de algunos de sus antecesores un sentido del humor que había perdido con los años, y que ahora volverá con renovadas energías para deleite de los seguidores de la serie y todos aquellos que quieran incorporarse a ella.

Esto será posible debido a la esencia intemporal e incorpórea de Zork: no es necesario conocer en absoluto ningún otro juego de la saga para poder jugarlo, por lo que para unos será una fantasía nueva, y para otros una extensión de una entidad que les ha acompañado durante años.

Zork: Grand Inquisitor

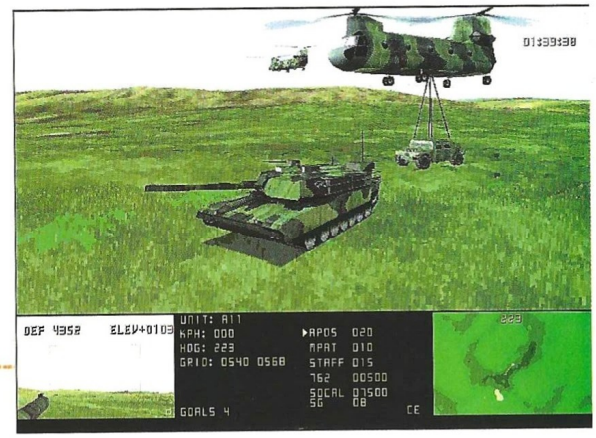
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Hexen TM e 1997 Raven Software Corporation. Todos los derechos reservados. Id Software,Inc Software código contenido en: Hexen II TM e 1996 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Raven Software Corporation. Publicado por Id Software, Inc. Distribuido por Activision, Inc. bajo sublicencia. Hexen II es una marca registrada y Hexen II TM es una marca de Raven Software Corporation. El nombre de Id. Software y el logo de Id son marcas de Id Software Inc. Activision es una marca registrada de Activision, Inc. Todas las otras marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivas compañías.

PROEIN SOFTWARE
Velázquez, 10-5ª Dcha.. 28001 Madrid.
Téll.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http: //www.proein.com

Armored Fist 2 M1A2 Abrams



La espectacular propuesta de Novalogic con esta secuela no es ni más ni menos, que experimentar el combate terrestre con el tanque más moderno del ejército norteamericano.

Armored Fist 2 M1A2 Abrams

Editor: Novalogic
Distribuidor: Electronic Arts

La gran oruga

Gracias al Voxel Space 2, los detalles de los modelos 3D y el terreno parecen de lo mejor que se puede conseguir sin emplear tecnologías adicionales, con objetos poligonales recubiertos por texturas mapeadas. Sobre ellos se imprimen efectos como humo traslúcido o un cielo cubierto de nubes en movimiento.

Los modelos 3D de los vehículos están basados en los reales, ya que un equipo de Novalogic se desplazó a una base militar para poder conocerlos de primera mano, e incluso pudieron conducir un antiguo modelo de Abrams. Para magnificar la experiencia de juego, se incluye para quien pueda disfrutarlo el sistema Dolby Surround, que enriquecerá notablemente todos los sonidos ambientales y las voces de radio.

El modo multijugador no exigirá por primera vez CD's adicionales, y permitirá participar hasta ocho personas al mismo tiempo. Las misiones estarán ilustradas con fragmentos de vídeo para los informes e imágenes de los vehículos reales, incluyendo algunos enemigos como los T-80 rusos, los transportes BMP de tropas y los Hind.

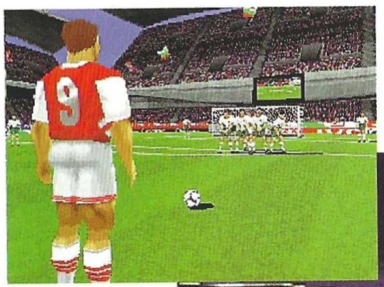
UEFA Soccer

El fútbol, uno de los fenómenos deportivos más sorprendentes de los últimos lustros, alcanza el paroxismo con su llegada al PC en forma de juego. Aun así, algunos siguen en busca de la perfección.

UEFA Soccer

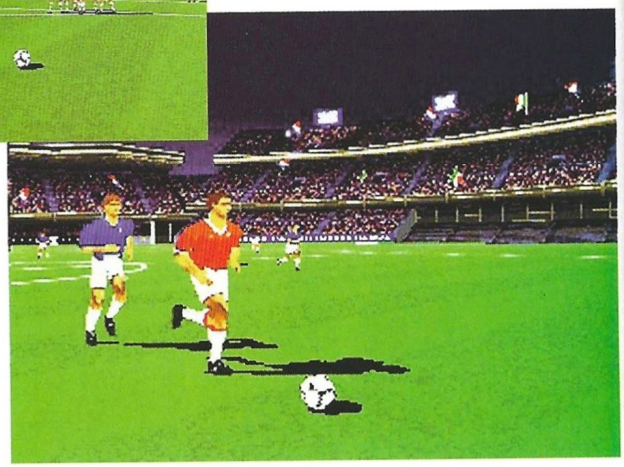
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

Cuando un estadio ruge



Aunque sean pocas las esperanzas de ganar para tu equipo favorito, ahora tendrás la oportunidad de dejar de ver fallos en todo lo que hacen sus jugadores y ponerte a disfrutar de las consecuencias de tu actuación. Y es que se ven muy bien los toros desde la barrera, sobre todo si se lidian en diez y siete tipos de estadios diferentes, con un prolífico uso de texturas mapeadas, multitud de puntos de vista en la cámara que sigue el juego y motion capture para los jugadores –fíjate en su sombra–.

Tampoco faltan todo tipo de licencias de la UEFA: cuarenta y ocho equipos afiliados, cinco nacionales y tres extra con comentarios digitalizados en los partidos disputados, varios modos de juego y un sinfín de excelencias. Pero esto es lo que siempre aventuran las casas que editan los juegos, máxime cuando son de fútbol. Sólo falta ver si todo esto es tan bueno como lo pinta lo visto hasta el momento. Habrá que esperar el producto final para juzgar.



Zona Beta

Civil War General II

Grandes generales

Esta edición pretende mejorar y ampliar tres áreas del Civil War original: nuevas características, mejoras en la mecánica de juego, y mejoras en el entorno. Entre ellas destacan un sólido editor que permite crear escenarios con gran facilidad, tanto para un jugador como para multijugador.

Nuevas unidades y la posibilidad de escoger entre cualquiera de los dos bandos para jugar una campaña que abarca la guerra entera, son una novedad, y el sistema de inteligencia artificial ha sido creado otra vez desde la nada para no cometer los mismos errores que en Civil War. A nivel gráfico, el juego ha sufrido lo que en Sierra califican como "face lift", lo que significa más o menos que le han hecho una especie de cirugía plástica para darle una nueva imagen

A través de Internet se inaugurará una sección especial dedicada especialmente a este juego, donde los usuarios podrán reunirse y librar batallas entre sí para estudiar nuevas tácticas y movimientos que más tarde, quizá, quieran emplear contra el ordenador.

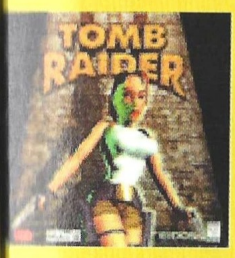
El subtítulo del juego, "Grant, Lee, Sherman", deja claras las intenciones históricas de este wargame con el que Sierra continúa una serie iniciada hace tiempo.

Civil War General II

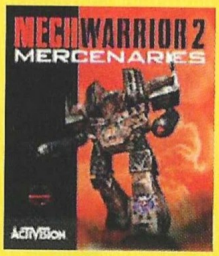
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Simuladores | Arcade | Estrategia | Educativos

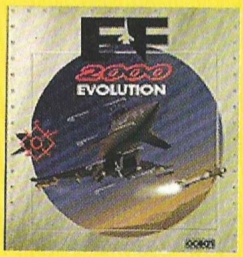
Este mes recomendamos :



6495 pts



4995 pts



6495 pts

- Más de 100 juegos para probar -
- Stock de ofertas -
- Hardware al mejor precio -
- Asesoramiento permanente -

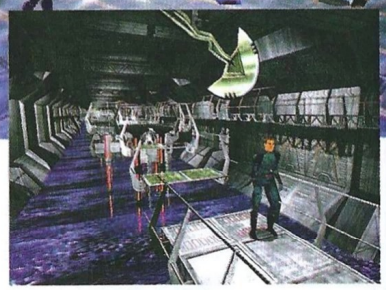
Todo lo que necesitas en el Planeta Virtual ...

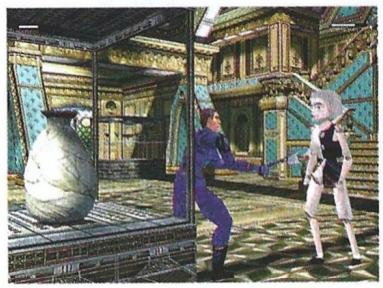
Ludisoft

Ofertas especiales para lectores de CGW presentando este anuncio y socios
IVA incluido

C/ Oñate 9 , Metro Valdeacederas.
Tf. de pedidos : 91-579 61 19
Gastos de envio 600 pts.

Queen: The Eye





Con un sorprendente parecido no sólo visual con Dark Earth, este título salido de la nada parece dispuesto a comerse el mundo incluso antes de su lanzamiento, al menos en países anglosajones.

Queen: The Eye

Editor: Destination Design
Distribuidor: Electronic Arts

Larga vida a Queen

El hecho de que el nombre de este producto comience por el nombre "Queen" no es casual: en él se podrán ver y escuchar clásicos y nuevas mezclas del grupo Queen, liderado por el fallecido Freddy Mercury. El juego no está aún en la calle, pero sí hay un libro de cómo se hizo disponible en las tiendas inglesas y norteamericanas, que incluye además un CD-ROM con imágenes y música.

Creado por encargo de Queen Multimedia, este juego se ambienta en un futuro no muy lejano donde las economías mundiales han entrado en una recesión global, y gobernado por el Ojo (the Eye), una criatura bio-tecnológica auto-replicante. Perseguido por un ser mortífero, su protagonista tendrá que recorrer huyendo cinco mundos diferentes, cada uno de ellos correspondiente con un CD de juego.

The Arena, The Works, The Theatre, The Innuendo Zone y The Final Domain son los cinco entornos, inspirado cada uno por la imaginería e iconografía visual asociada con álbumes clave del grupo Queen. Puzzles y peligros físicos se combinarán en un elevado desafío al jugador, enriquecido por la magnífica música de Queen.

MageSlayer

De los creadores de Hexen llega este nuevo título que trae del mismo infierno las más horrendas pesadillas para atormentar al jugador en su búsqueda de unas antiguas reliquias.

MageSlayer

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

En busca de la reliquia perdida

Rompiendo con el esquema generalizado de entornos 3D en primera persona, los genios que en tiempos idearan Hexen, atacan de nuevo con una perspectiva superior de un mundo 3D en alta resolución que aunque hasta ahora no se había utilizado tal y como se hace en este juego, tampoco es completamente original, ya que hay varios títulos en camino que la ofrecen y nunca sabremos quién dio con ella primero.

Como uno de los cuatro MageSlayers, el jugador tendrá que buscar una serie de antiguos artefactos en cinco mundos que abarcan 25 niveles. Entre las posibles acciones que el personaje podrá realizar, están correr, nadar, escalar y volar, todo con seis grados diferentes de libertad. Un completo arsenal de armas y hechizos serán su completa defensa contra el enemigo, elementos que en el modo multijugador cobrarán un especial protagonismo, ya sea en red o a través de Internet.

El mes que viene estará ya disponible en las tiendas, y entonces te contaremos también sus virtudes y defectos, aunque da la impresión de que habrá más de las primeras que de las segundas.

¡Revelado!

os mejores complementos para tu PC

Video Blaster WebCam

Videoconferencia de calidad y asequible. Conecta la cámara al puerto paralelo, entra en Internet y busca a tus amigos, familiares o cualquier persona con la que desees mantener una videoconferencia a todo color, con voz y "chat". Disfruta de los programas que vienen en el kit que te permitirán utilizar vídeo por Internet.

Sound Blaster AWE64 Gold

La sorprendente y tantísimas veces galardonada Sound Blaster AWE64 Gold es -sin lugar a dudas- la mejor tarjeta de sonido a nivel de rendimiento y compatibilidad. Transporta tus juegos hacia nuevas alturas con los sonidos más reales existentes, gracias a las magníficas muestras de sonido SoundFont y el penetrante sonido E-mu 3D Positional Audio. O da rienda suelta a tu creatividad como músico aficionado o avanzado con un increible sonido real, gracias a sus 64 voces simultáneas y a la impactante calidad producida por la Tabla de Ondas, anteriormente disponible solamente en productos muy caros para profesionales. Y lo que es aún más, la gama AWE64 proporciona el mayor grado de compatibilidad existente, ejecutable con muchas más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido.

Internet Blaster 33.600

La forma más rápida y segura de navegar por la Red. Pon al límite tu línea telefónica haciendo viajar datos a 33.6 Kbps y deja que tu ordenador te descubra el mundo entero gracias al acceso gratis a Internet que te ofrece el kit. Incluye todo lo necesario para conectar el módem y empezar a disfrutar de lo que Internet te ofrece.

estra combinación ganadora de productos actualización pueden transformar tu PC actual una increible experiencia multimedia, de forma l y asequible. Todos funcionan conjuntamente perfección, para proporcionarte las mejores naciones de tu vida.

CREATIVE
CREATIVE LABS

ita tu tienda de informática habitual hoy mismo, tualiza tu tarjeta de sonido y saca partido del cambio, teniendo un magnífico incentivo.* Por otra parte, nvitamos a que visites nuestro Web site para más rmación. www.cle.creaf.com/sp.html

de esta promoción: 1 de octubre de 1997

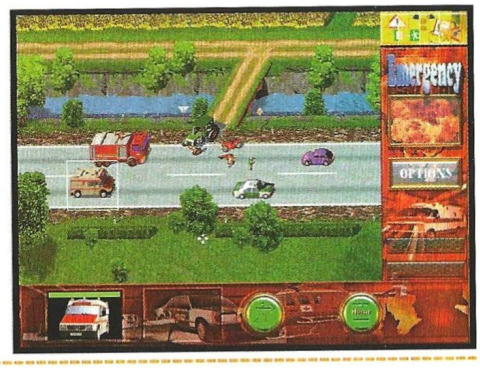
© Copyright 1997, Creative Technology Ltd. Sound Blaster y SoundWorks son marcas comerciales registradas, AWE64 y Blaster son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus propietarios respectivos. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido real de los productos puede ser ligeramente diferente al que se muestra en las fotografías.

Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal ..... Población.....

COGAWO/COL1



Emergency

Este curioso juego te pondrá a los mandos del cuerpo de bomberos de la ciudad, y tendrás que instruir a tu gente y a otros cuerpos de seguridad para hacer frente a cualquier emergencia que se presente.

Nombre del juego

Editor: Top Ware
Distribuidor: Top Ware

Ciudad en alerta

Así la estrategia en tiempo real va abriendo poco a poco nuevos campos, aunque Emergency lo haga casi en la misma línea que Theme Hospital. Incendios, huracanes, atentados terroristas, accidentes de tráfico y muchas otras incidencias se aglutinarán en 30 misiones que en las que el jugador dirigirá a los diferentes equipos de rescate y creará nuevos recursos para contar con una red cada vez más amplia de auxilio al ciudadano.

Emergency ofrecerá una perspectiva isométrica con coloridos gráficos en alta resolución en un tamaño de pantalla de 800x600 puntos, apoyado por las capacidades de Windows 95 para gestionar los gráficos y sonidos. Las operaciones de rescate estarán basadas en modelos reales, y el jugador podrá controlar más de 20 vehículos diferentes a lo largo del juego.

Mientras se finaliza su traducción al castellano, sólo queda desear buena suerte a este título, ya que tendrá una fuerte competencia en el mes de su lanzamiento y resultará difícil que destaque.

Worms 2

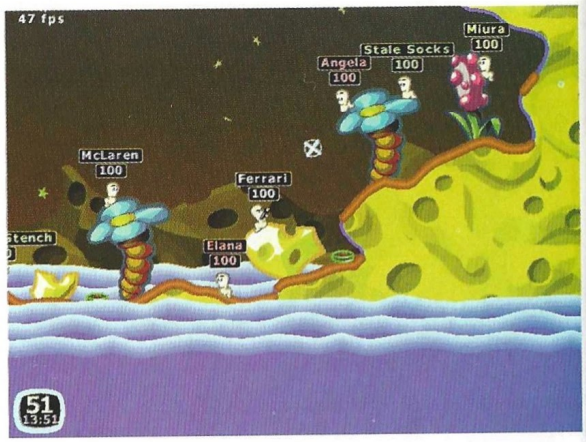
La primera parte de este sencillo arcade encandiló a un buen número de seguidores que ahora están de enhorabuena: una nueva ración de Worms está a punto de llegar a nuestros ordenadores.

Worms 2

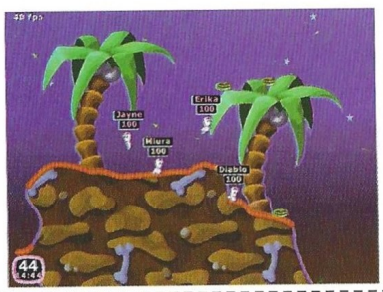
Editor: MicroProse
Distribuidor: Proein

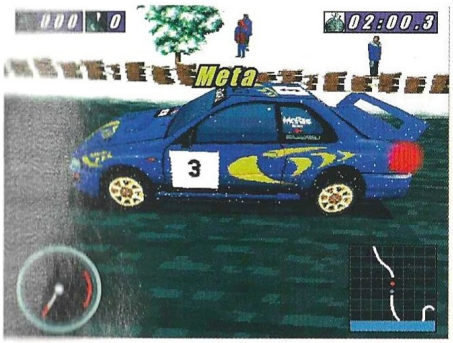
¡Quien se mueva, no sale en la foto!

Después de haber sido humillado avergonzado, destrozado y puesto en ridículo por los de tu propia especie, creo que no te quedan muchas más alternativas a parte de la venganza. Si es así, todo está preparado para que la lleves a cabo de la forma más eficiente: una nueva versión de juego capaz de soportar desde uno a diez y seis jugadores con un renovado interior aunque en definitiva se trate de más de lo mismo. Es un juego concebido para aquellos incondicionales de la primera parte, que por lo demás no aporta más que nuevas armas, nueva música, escenarios diferentes aunque con la misma filosofía de uso, gráficos y hasta cuatro billones de niveles diferentes. ¡Lo justo para pasar un puente entretenido!.



Dispondrás de un potente editor que te permite destacar los diferentes usos de tus armas para crear engendros de destrucción más efectiva, la posibilidad de disfrutar un modo multijugador a través de internet o mediante el uso de LAN y la posibilidad de ajustar el juego para varios niveles de dificultad. Casi lo de siempre.



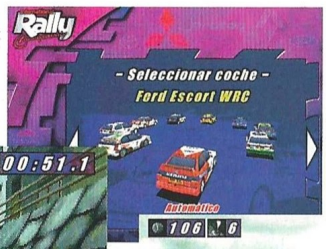


International Rally Championship

El sabor de los laureles

Ante todas las cosas la facilidad de manejo es una de las primeras cualidades que se advierte desde el mismo comienzo de la carrera. El programa te permite soportar ciertos percances, pero con una pronta recuperación en pista, circunstancia que a menudo queda en el olvido en otros juegos de mayor calidad, necesitando unos segundos perdidos para volver a retomar el hilo de la competición, algo bastante fastidioso que ha sido eliminado de esta versión.

Lo que sigue, ya son añadidos que no hacen sino confirmar la calidad del juego. Aunque no expone a la vista espectaculares gráficos ni elementos fantasiosos –puentes rotos, rarezas…–, las carreras se desarrollan con fluidez, y los elementos climatológicos siempre intervienen en el comportamiento del coche, sea para bien o para mal. No obstante algún susto recibirás: quince son muchos circuitos para correr, además de disponer de un editor para que los crees a tu medida. Se añaden cuatro modos arcade de juego y el nuevo "Quick Rally". Opciones para multijugador, comentarios en la carrera y algunos obstáculos. Todo un bombón para los más golosos.



Después de casi un año para tratar de mejorar su producto, nos llega esta segunda parte del que fuera Rally Championship a secas.

International Rally Championship

Editor: Europress
Distribuidor: Arcadia

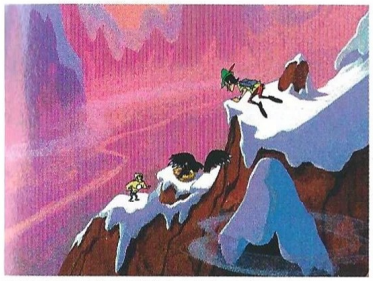
Un detective de locura

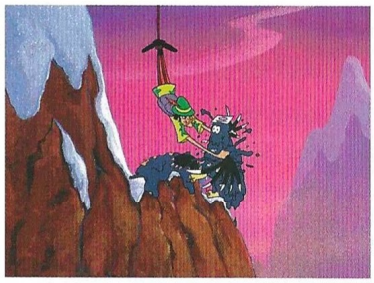
Ace Ventura

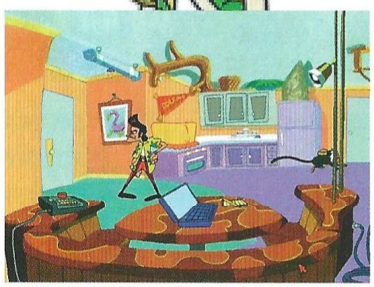
Es difícil no saber quién es Ace Ventura, así que no lo explicaremos. En esta aventura animada, con unos dibujos calcados de la serie de televisión, el detective se dedicará a investigar curiosos casos siempre relacionados con animales, y al mismo tiempo a tratar de sobrevivir como pueda. Es decir, tal y como el personaje del celuloide.

Con gráficos en alta resolución a pantalla completa, Ace Ventura es el primer título que comercializará el recién nacido sello Dreambox, al que desde aquí deseamos mucha suerte en su andadura. Este juego estará traducido y doblado al castellano, y por lo que hemos podido comprobar, las voces de los actores ostentarán una gran calidad tanto técnica como interpretativa. La banda sonora procede directamente de la serie, elemento que sabrán reconocer rápidamente quienes la sigan en televisión.

Pronto Ace Ventura asaltará tu ordenador con todo un zoológico que incluye monos, papagayos, bestias mitológicas como el grifo, y otros animales que por andar sobre dos patas, pasan por humanos.







El popular personaje del cine llega al ordenador con una simpática aventura plagada de sencillos puzzles para todos los públicos, coln el particular sentido del humor que 7th Level imprime a la mayoría de sus juegos.

Ace Ventura

Editor: 7th Level
Distribuidor: Dreambox

SOPORTA
Intel
MMX™

ACCION 3D

EXTREME ASSAULT

Detente para tomar un respiro...

Soporta procesadores Pentium® y Pentium® II

"Increíble"
–Micro Manía–

¡...y será lo último que hagas en esta vida!

- Acción sin pausa. Descarga absoluta de adrenalina.
- Alucionantes gráficos 3D en tiempo real. ¡No habrás visto nunca nada igual!
- Espectaculares efectos de transparencias, tales como hologramas, explosiones y barreras láser.
- Muy fácil de usar. Podrás entrar en la acción de forma inmediata.
- Soporta MMX™, 3Dfx y juego en Internet.
- Junglas tropicales, ciudades, zonas heladas, ruinas incas, complejos alienígenas, grandes desfiladeros, volcanes, cuevas bajo tierra...

Destroza a tus enemigos con un poderoso helicóptero de ataque del siglo XXI

Aplasta a los invasores alienígenas con un tanque de última generación armado hasta los dientes.

Lucha contra tus amigos en niveles especiales multijugador.

EXTREME ASSAULT ESTARA EN TIENDAS A PARTIR DEL DIA 20 DE SEPTIEMBRE

www.bluebyte.com

Friendware

www.friendware.europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

© 1997 BlueByte Software. Todos los derechos reservados. "Extreme Assault" es una marca registrada de BlyeByte Software. MMX y el logo MMX son marcas registradas de Intel Corporation. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS MORTAL COIL CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº21 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

BREOGAN NIÑO BARCALA.....OVIEDO(ASTURIAS)
CARLOS PARRALES SANCHEZ .....HUELVA
CARLOS MANUEL JIMENEZ MONFERRER.....VALENCIA
JOSE MARIA GOMEZ HERRADA .....ALMERIA
BEATRIZ BATANERO MEDINA.....
MANZANARES (CIUDAD REAL)

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS FORMULA KARTS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº21 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

EMILIO JOSE TORRALBA MARTINEZ .....VALENCIA
IGNACIO GALACHO NAVARRO.....MALAGA
RUBEN MARTINEZ ABELLAN .....JUMILLA (MURCIA)
DANIEL GOSALVEZ RIPOLL.....ALICANTE
LUIS ROMAN JIMENEZ .....GRANADA
MARCO ALBA GRECE .....MADRID
CARMEN GARCIA PEREZ.....AVILES (ASTURIAS)
ARTURO CEPEDA PEREZ .....ZAMORA
JESUS SANTAMARIA PABLO .....MADRID
JOSE EMILIO MANCLUS ALMIÑANA.....VALENCIA
CARLOS GONZALEZ SANTOS.....MADRID
JOSE LUIS IBAÑEZ MARTIN.....SAN SEBASTIAN (GUIPUZCOA)
DAVID MARTIN OLIVERA.....MADRID
JOES ANTONIO CALVO MARTINEZ.....CIUDAD REAL
JESUS ALLER GARCIA.....FERROL (LA CORUÑA)

La fuerza en tus manos

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

No solemos adentrarnos habitualmente en el análisis de periféricos y accesorios para juegos, pero el nuevo joystick de Microsoft es algo tan especial que bien merece nuestra atención, ya que da a los juegos una nueva dimensión aumentando el realismo hasta límites insospechados.

El Force Feedback Pro es un nuevo joystick cuya tecnología óptica digital no permite sólo un control preciso y sin calibración de los juegos preparados para funcionar con él, sino que además transmite al jugador diversas sensaciones táctiles gracias a un procesador interno que se puede programar con hasta 8 funciones diferentes y dos niveles de intensidad.

Quizá este galimatías no aclare exactamente a qué nos referimos, pero unos cuantos ejemplos ilustrativos despejarán cualquier tipo de duda. Un título bien conocido por todos es el MDK, de Shiny Entertainment. Con el Force Feedback Pro, al disparar un arma se siente en la mano el retroceso, los pasos del personaje, la vibración en el caso de una ametralladora, los golpes de viento al planear después de un gran salto, o los empujones de un enemigo mientras éste trata de echar al protagonista de una plataforma elevada. Así de simple y así de alucinante.

Precisión perfecta

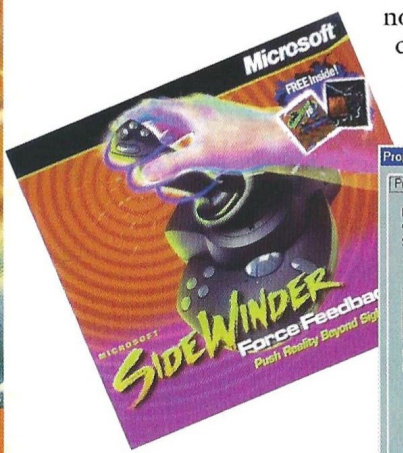
Pero no sólo hay ocho controles programables; Microsoft ha querido que este nuevo producto sea capaz de adaptarse a cualquier juego que esté preparado para funcionar con él, y por tanto incluye un "sombrero" de ocho posiciones que permite cambiar las vistas, un control de propulsión, un gatillo, y varios más que en función de la complejidad del juego que se cargue, se adaptan a los diversos controles del mismo.

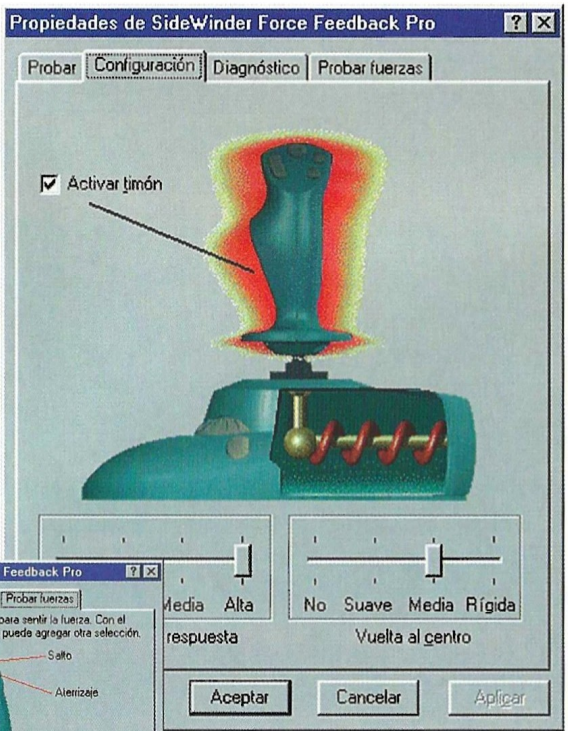
Internamente este joystick es una maravilla tecnológica y a la par muy sencillo: posee dos motores de precisión para crear el movimiento del mando, un sensor de infrarrojos que detecta la mano del jugador en el mando, una cámara de infrarrojos que detecta la evolución del movimiento con una precisión de centésimas de grado, y un procesador de 16 bit a 25 MHz que se ocupa de gestionarlo todo liberando de esta tarea al ordenador.

Versátil

El diseño externo es ergonómico y con un tamaño lo bastante grande como para poder emplear ambas manos en los diferentes botones, al igual que sucedería con un teclado. Los materiales son resistentes y la vida del joystick bastante larga, habiendo sobrevivido en el proceso de pruebas a más de un millón de movimientos completos en sentido circular.

Para controlar todo esto, el Force Feedback Pro incluye un software especial que permite, como ya hemos mencionado anteriormente, programar cada uno de los botones con diferentes resultados y grados de respuesta, de forma que la sensación transmitida sea la correcta y completamente fiel a lo que sucede en el juego. En nuestro ejemplo, MDK, todos los controles están





adaptados a los movimientos del personaje, con salto, aterrizaje, sacudidas, ametralladora, etc. Este completo panel de control que consta de cuatro pantallas diferentes, ofrece al usuario la posibilidad de configurar, diagnosticar y probar el joystick y todas sus funciones, de forma que cualquier juego que contemple el Force Feedback Pro como control opcional, se pueda ajustar al máximo con las posibilidades del mando.

En cuanto a la conexión al ordenador, es exactamente igual que la de cualquier otro joystick, con la única diferencia de que hay que utilizar un transformador adicional para suministrar corriente al dispositivo. Los requisitos para poder utilizar Force Feedback Pro son un Pentium 75 MHz, Windows 95, 8 MB de RAM, 7 MB de espacio en disco duro, un CD-ROM 2x (para instalar los controladores), y una tarjeta de sonido compatible Sound Blaster con el puerto MIDI/Joystick. Su precio es de 29.990 pesetas, algo superior al del SideWinder Precission (14.990), un modelo exactamente igual físicamente aunque no posee las propiedades de

movimiento autónomo pero sí la precisión de control óptico digital.

Además de los controladores pertinentes, el CD-ROM que acompaña al Force Feedback Pro incluye dos grandes juegos que demuestran a las mil maravillas las prestaciones del Joystick: Interstate '76, el juego de acción de Activision ambientado en los años 70, y MDK, uno de los títulos con más éxito que lanzara Shiny este año al mercado y que ha servido como ejemplo a lo largo de este artículo.

LOS JUEGOS

Esta lista incluye sólo algunos de los títulos que contemplarán como opción de control el SideWinder Force Feedback Pro. Muchos de ellos aún no han salido, pero otros ya están disponibles para que puedas probar este magnífico joystick. Por supuesto, aunque no estén todos mencionados, los juegos de Microsoft estarán preparados para el Force Feedback Pro

Título	Compañía
Fighter Squadron	Activision
Interstate '76	Activision
Andretti Racing	EA Sports
Tiger Shark	GT Interactive
Unreal	GT Interactive
iF-22	Interactive Magic
Die by the Sword	Interplay
MDK	Shiny
Shadows of the Empire	LucasArts
Fighter Ace	Microsoft
Flight Simulator 98	Microsoft
Sega Touring Car	Sega
EarthSiege 3	Sierra
Red Baron 2	Sierra
POD	Ubi Soft
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
Sabre Ace	Virgin

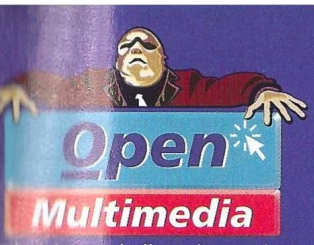
Force Feedback Pro es un nuevo joystick que transmite al jugador diversas sensaciones táctiles gracias a un procesador interno

LA PUPILA DEL MONSTRU

Imagínate el resto

El resto: Más de 500 m2 dedicados exclusivamente al software Multimedia. El espacio Multimedia más grande de Europa, donde encontrarás todos los juegos,programas de productividad, software de referencia, libros, complementos... ¡algo inimaginable!

Tienes que verlo.



¿LA SOLUCIÓN AL FRÍO OTOÑal?
¡NOVEDADES CALIENTES!

Advierto que la lista de precios está sujeta a posibles variaciones.

ROL/AVENTURA

Ark of Time	6990
Betrayal in Antara	consultar
BirthRight	consultar
Broken Sword 2	consultar
Chronicles of the Sword	8000
Diablo	7600
Ecstatica II	6900
Evidence	7900
Fable W95	7500
Gabriel Night 2 (6 Cds)	8000
Gene Machine	4700
Guts'N'Garters	6500
Harvester	7950
La Ciudad de los Niños...	6990
Larry VII: Love for Sail	4950
Police Quest Collection	5400
Quest for Glory Anthology	5400
Realms of the Haunting	7900
Rebel Assault II	5995
Ripper (6 Cds)	8000
Sherlock Holmes II	6990
Space Quest Collection	5400
Star Trek Borg	6990
Star Trek Generations	7800
The Pandora Directive	7900
Urban Runner	4950
Versalles	7500
Wizardry Nemesis	6700
Yoda Stories	2495

REFERENCIA

AND Route'97 España	5200
AND Route'97 Europa	6200
Enemedia	6990
Enciclopedia Encarta '97	19995

DEPORTES

3D Ultra Mini Golf	4950
International Rugby League	5950
Madden '98	consultar
Microsoft Golf	4995
NBA Jam Extreme	7800
NBA Live '98	consultar
NHL '98	consultar
PC Futbol 5.0	2750
PC Futbol 5.0 Ext. 1 ó 2	2500
Pete Sampras Tennis'97	7750
Roland Garros	6990
UEFA WorldWide Soccer	7990

SIMULADORES

688 (I) Hunter Killer (Cast.)	7990
Back to Baghdad	8250
Carmaggedon	6450

Comanche 3 7990
Lo más monstruoso en simuladores de helicópteros. Muy recomendable.

EF-2000 Evolution	8500
Flight Simulator W'95	7600
Formula 1 (Requiere acel. 3D 4 MB)	7900
Formula Karts	5990
Grandprix 2	8500
GT Racing '97	5750
Hind	7650
Ignition	6990
Moto Racer	6990
Need for Speed II	6990
Power F-1	7790
P.O.D.	7400
Rally Championship	5700
Road Rash	5995
Sega Rally	7800
SSN Tom Clancy	6990
Test Drive Off-Road	7600
X-Wing vs Tie Fighter	7990

HOT U.S.A.

Eve (Peter Gabriel).	9900
Last Express	9000
Escenarios Civilization II	3800
Ultimate James Bond	9900
Collector Star Trek	19950
Mosby's Medycal Enc.	19995
Marathon 2	7900
Fable Win'95	10900
Havoc	8500

EDUTAINMENT

Babe el Cerdito Valiente	5900
Castillo	7400
Dinosaurios	7400
Dirige con Steven Spielberg	9900
Pauly Mouse + Toon Works	6700
Piratas	4400
Play Toons 2: El Secreto...	3990
Zoombinies	6995

ARCADE/ACCIÓN

Agent Armstrong	5990
Archimedean Dinasty	6990
Atomic Bomberman	4990
Banzai Bug	6990
Blood	7600
Deadly Tide	4900
Exhumed	6900
Independence Day	6990
Interstate'76	8400
La Jungla de Cristal	6990
Little Big Adventure 2	6990
Lomax	5995
Megaman X3	3990
M.D.K	4995
Outlaws	6990
Panzer Dragon	7800
Quake	5990
Quake Mission Pack 2	4750
Redneck Rampage	6500
Sonic & Knuckles	5900
Super Puzzle Fighter 2 T.	3990
Syndicate Wars	6990
Terracide	7900
The Crow 2	7750
Tomb Raider	7990
Virtua Cop	7800
WipeOut 2097 (acel. 3D)	7990

ESTRATEGIA

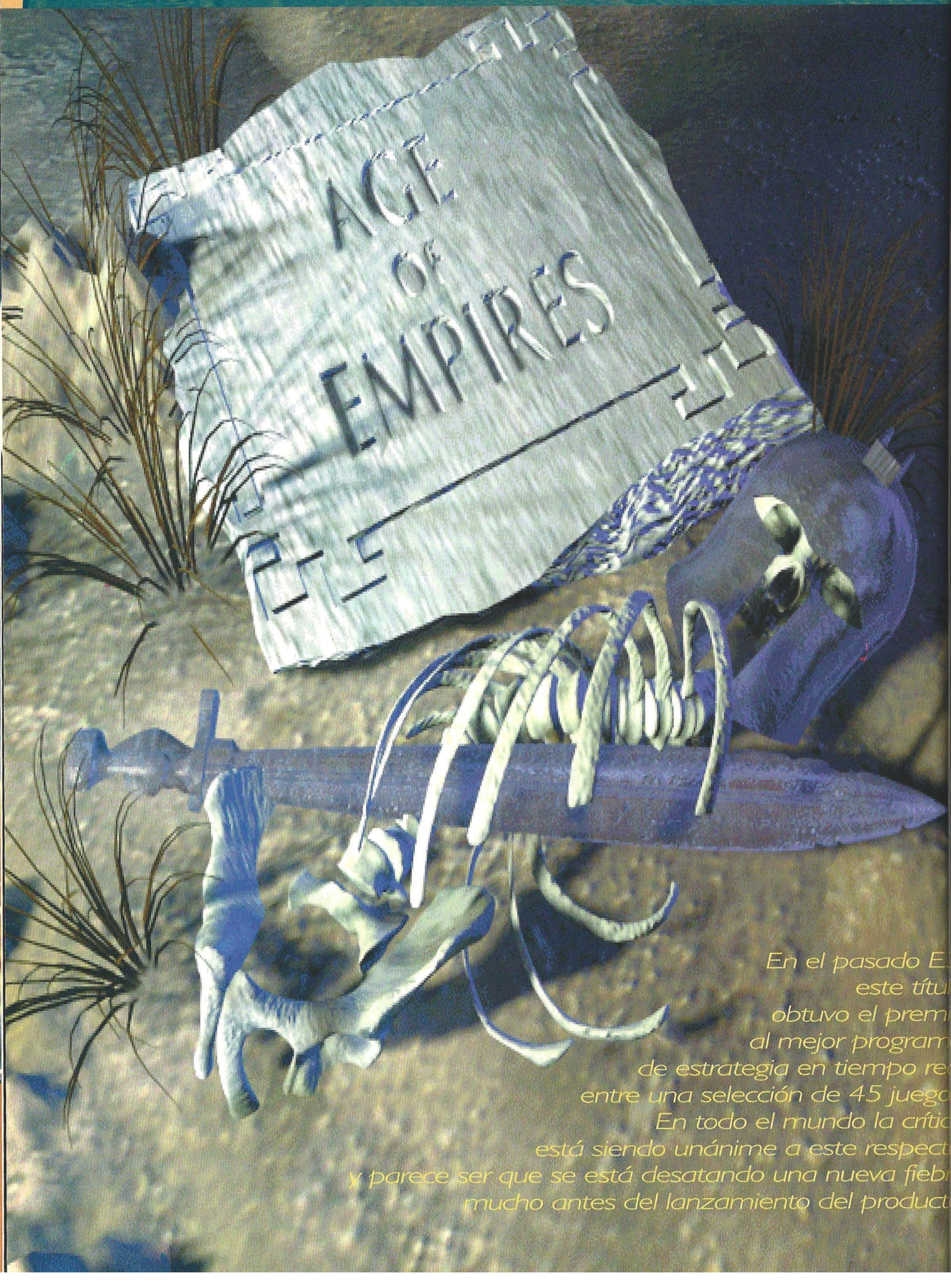
Batalla de Waterloo	8300
Beasts & Bumpkins (cast.)	6990
Civilization II	8000

Constructor 6990
Funda tu imperio capitalista a base de cemento y ladrillo.

Dungeon Keeper	6900
Heroes of Might & Magic II	7600
KKND	6990
Lords of the Realm II	8000
Magic the Gathering	8300
Monopoly	4990
Red Alert C&C	7000
Steel Panthers II	7100
Total War: 1000 niveles WC2	4400
Theme Hospital	6990
Warcraft II	6900
Z Platinium	6700

Precios con IVA incluido. Envíos a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 BARCELONA Tel. (93) 457 82 75 E-mail: open@openmultimedia.com



En el pasado E
este títu
obtuvo el prem
al mejor program
de estrategia en tiempo re
entre una selección de 45 juego
En todo el mundo la crític
está siendo unánime a este respect
y parece ser que se está desatando una nueva fieb
mucho antes del lanzamiento del product

Guerreros de antaño

Age of Empires

Cuando ya casi habíamos perdido la esperanza de ver algo nuevo en el trillado género de la estrategia en tiempo real, una compañía no demasiado conocida nos sorprende de la mano de Microsoft con un título que por fin abre un nuevo frente para los aficionados a las batallas, construcción de imperios y administración de recursos.

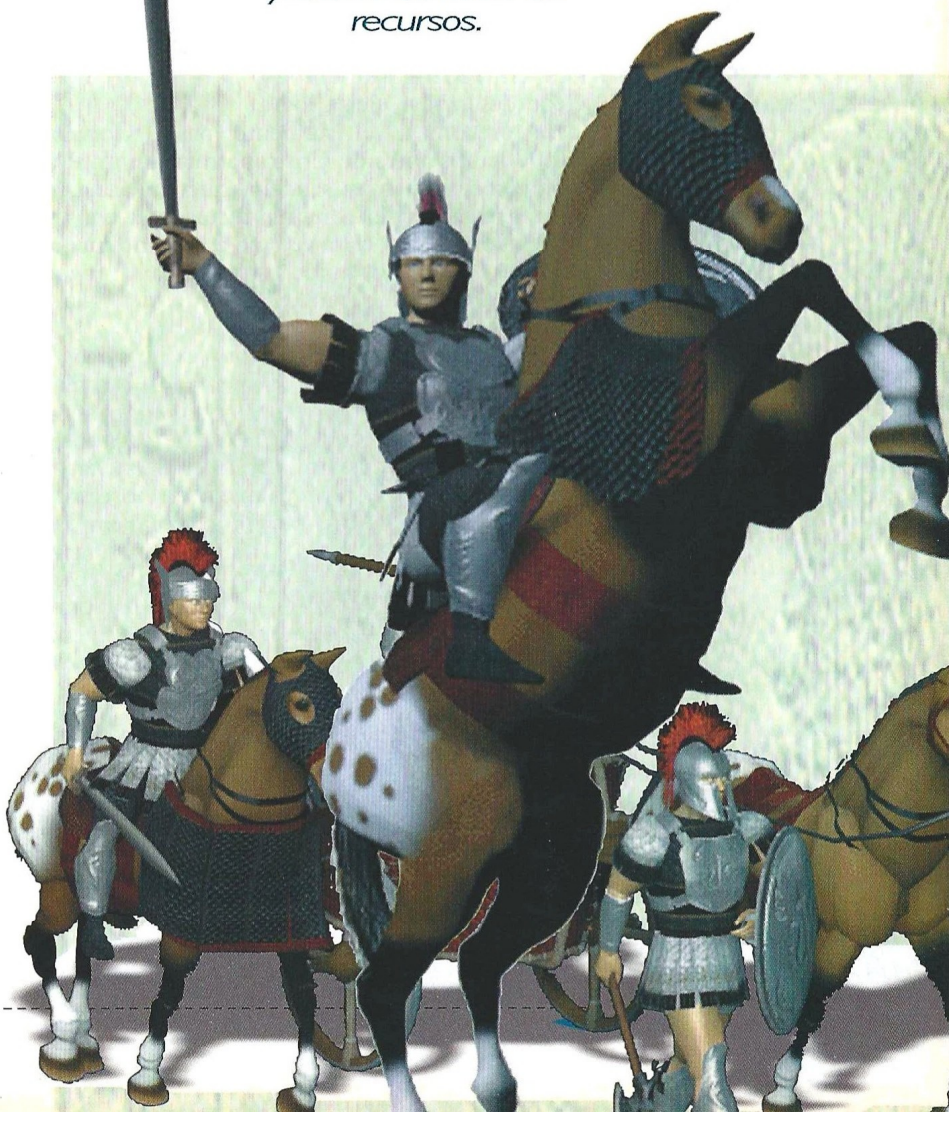
Aunque veníamos siguiendo Age of Empires desde hace más de un año, descubriendo poco a poco su desarrollo y las novedades que se iban implementando en el juego, ha sido ahora, a unas semanas de su lanzamiento, cuando hemos podido contar con una versión completa. Jugando sus campañas, probándolo contra otros jugadores en Internet y en red, nos hemos convencido de que realmente Ensemble Studios no sólo ha hecho algo diferente –que de por sí es toda una novedad–, sino también muy adictivo.

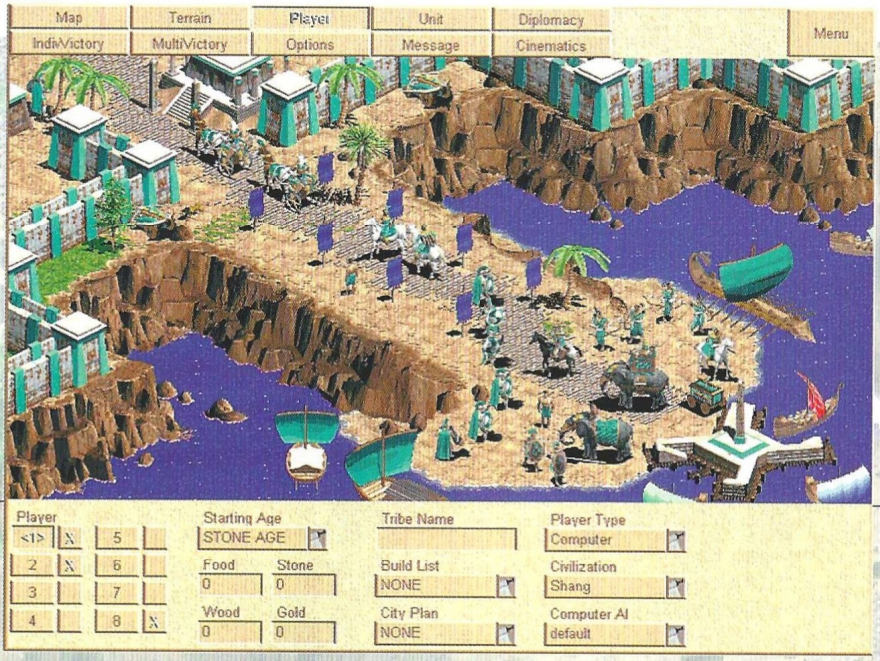
Age of Empires es una combinación de varios elementos que en una proporción adecuada, logran un resultado muy atractivo. Sin ser demasiado complejo ni profundizar en exceso en ninguno de sus componentes, este título ofrece entre otros la gestión de recursos de Civilization, la construcción de estructuras y creación de unidades habitual del género –según el modelo impuesto por Warcraft–, y una variedad de objetivos alternativos que satisfarán al más exigente jugador.

Un diseño con experiencia

El cerebro que hay detrás de Age of Empires se llama Bruce Shelley, quien aunque resulte desconocido para la mayoría, trabajó durante cinco años con Sid Meier en Microprose, realizando títulos como Civilization y Transport Tycoon. Pero no sólo posee esta experiencia haciendo juegos: empezó en 1980, y a lo largo de este tiempo ha trabajado o ayudado a crear cinco compañías diferentes. Esto ha sido definitivo para lograr un juego de calidad como Age of Empires, que por encima de todo se centra en la jugabilidad.

Según Shelley, lo que marca basicamente la diferencia entre Age of Empires y el resto de juegos clónicos que inundan el mercado, son varios elementos: el trasfondo histórico basado en el desarrollo de las antiguas civilizaciones, una impresionante inteligencia artificial que hace del juego aleatorio en solitario una experiencia soberbia y le confiere una rejugabilidad interminable, múltiples condiciones de victoria, diferentes niveles de dificultad que se adaptan a todo tipo de jugadores y ofrecen formidables oponentes controlados por el ordenador, opción multijugador con posibilidad de victoria cooperativa y aliada, doce culturas distintas que juegan de forma diferente, un editor de escenarios sencillo de manejar, y unos gráficos y banda sonora geniales.



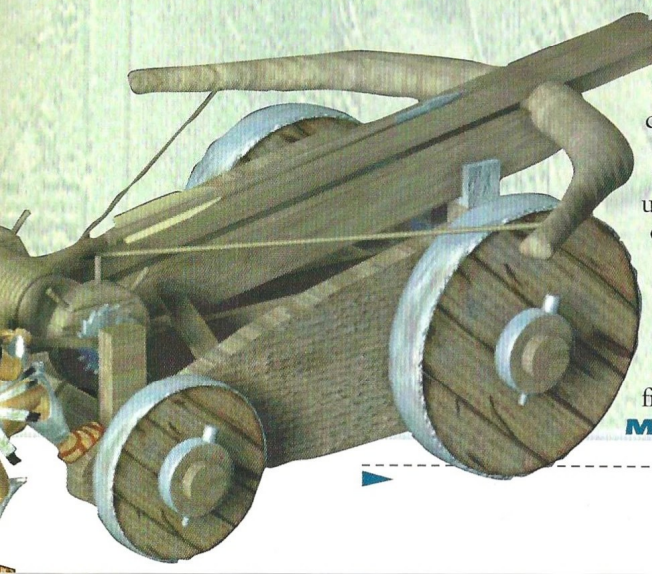


Historia vs. Ficción

La decisión de crear un juego basado en una época histórica en lugar de uno ambientado en una época fantástica o de ciencia-ficción tuvo que ver fundamentalmente con la jugabilidad, ya que el jugador posee ciertas ideas preconcebidas de la historia y de cómo deben sucederse los acontecimientos y avances, mientras que en otro tipo de entorno debe desarrollar cierta lógica para preconizar el siguiente paso. Comenzar 10.000 años antes de Cristo permite un nivel tecnológico inicial muy sencillo, que funciona muy bien para aprender a reunir recursos, a construir y a explorar. Otra clara ventaja es que no hay unidades voladoras, evitando así sorpresas al jugador y convirtiendo el juego en un auténtico mano a mano.

La inclusión de civilizaciones jamás utilizadas antes en otros juegos permite una gran variedad de estilos de juego

Las diferentes culturas no sólo se diferencian entre sí en el aspecto gráfico, sino en los diferentes niveles tecnológicos que poseen, y no todas pasan por todos los posibles estadios de desarrollo. Unos tienen mejores soldados, otros destacan por la caballería o los sacerdotes, mientras que otros poseen ciertas ventajas económicas. Los chinos por ejemplo, se mueven muy rápido, lo que les hace más eficaces a la hora de reunir recursos, mientras que los sacerdotes egipcios son altamente efectivos en la conversión de unidades enemigas. En cualquier caso, la progresión tecnológica es lógica y creíble, y no va más allá de la alcanzada históricamente por los imperios para mantener la fidelidad histórica.



Multiplicidad y jugabilidad

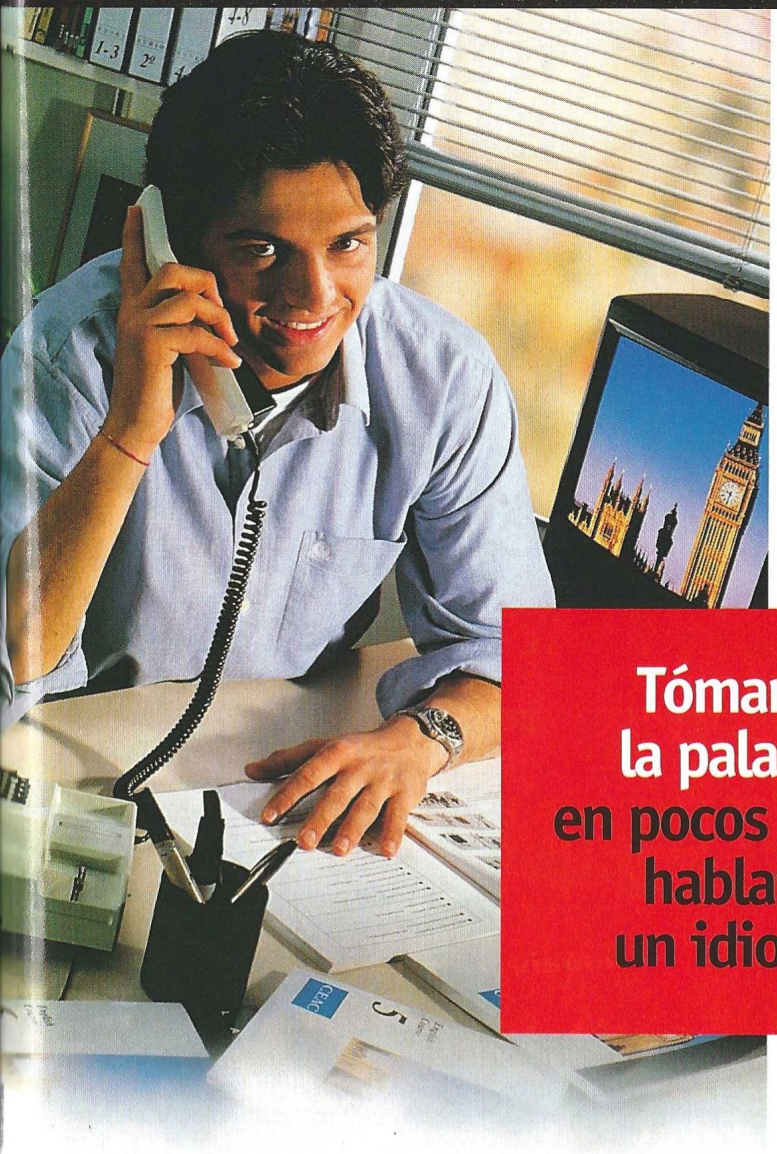
La inclusión de civilizaciones jamás utilizadas antes en otros juegos permite una gran variedad de estilos de juego en función del comportamiento de cada pueblo, y si se quiere se puede obtener un estudio histórico en la enciclopedia que se puede consultar en el programa.

Aunque las comparaciones con otros juegos no son demasiado viables, Age of Empires sí guarda ciertos parecidos con algunos juegos, o para ser más exactos, toma de ellos distintos elementos. Por ejemplo, de Civilization están la gestión de recursos y la construcción de imperios, aunque de una forma mucho más sencilla e intuitiva. Sin embargo elimina el sistema de turnos para ganar en jugabilidad, como ya hicieran en su día Command & Conquer o Warcraft II, de quienes en cierta forma, y salvando las distancias, toma la creación de unidades y estructuras, incluyendo la necesidad de un determinado tipo de edificio por cada cierto número de habitantes.

Una IA muy cuidada

La inteligencia artificial es uno de los puntos fuertes de Age of Empires. Mientras que muchos de los juegos actuales están concebidos fundamentalmente como títulos multijugador, dejando un poco de lado el juego en solitario y flojeando por tanto la inteligencia del sistema, Age of Empires posee una inteligencia artificial que a lo largo de su año de desarrollo, ha visto incluidos aspectos como las tácticas y diferentes estrategias, dedicándosele más tiempo proporcionalmente que a otros elementos de juego como gráficos o animación.

Esta concentración en un buen sistema de inteligencia artificial permite hacer que determinadas cosas llamen la atención del jugador en un momento dado para obligarle a reaccionar inmediatamente. Las unidades controladas por el ordenador y las del jugador humano se comportan exactamente de la misma manera, y la máquina controla el juego igual que el humano. Lo primero que se programó fue la



Tómanos la palabra, en pocos meses hablarás un idioma.

Matrícula abierta todo el año.

En CEAC no cerramos por vacaciones. Aprovecha el verano y matricúlate en el Curso CEAC que prefieras.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

Nueva Beca de Verano CEAC

Ahora, si te matriculas antes del 31 de agosto, te regalamos los Derechos de Matrícula.

CURSOS

• Empresariales:
- Análisis de Balances y Auditoría
- Auxiliar Administrativo
- Comercio Exterior
- Contabilidad
- Contabilidad Analítica y Presupuestaria
- Dirección Financiera y Contable
- Director de Ventas
- Gestión de Comercios
- Gestión de Restaurantes
- Gestión PYMES
- Marketing
- Tributación y Asesoría Fiscal
- Vendedor Profesional

• Desarrollo personal:
- Acceso a la Universidad para mayores de 25 años
- Graduado Escolar
- Técnicas de Estudio y Lectura Rápida

• Belleza y Moda:
- Corte y Confección
- Diseño de Modas
- Esteticista
- Peluquería

• Informática:
- Corel Draw 5.0
- dBase
- Introducción a la Informática
- Lotus 1-2-3
- Windows 95
- Windows 3.1
- WordPerfect

• Nuevas Profesiones:
- Decoración
- Educación Infantil
- Fotografía
- Jardinería
- Psicología
- Puericultura
- Vídeo

• Ocio:
- Dibujo y Pintura
- Dibujo Artístico
- Dibujo Humorístico
- Guitarra
- Pintura al Óleo

• Idiomas:
- Alemán
- Francés
- Inglés

• Profesionales en:
- Camarero Profesional
- Climatización
- Cocinero Profesional
- Chapa y Pintura
- Delineación de Construcción
- Delineación General
- Delineación Mecánica
- Electricidad
- Electrónica Digital
- Electrónica y Electricidad del Automóvil
- Electrónica y Microelectrónica
- Fontanería
- Instalador de Antenas
- Instalador de Gas
- Instalador Electricista
- Mecánico de Automóviles
- Mecánico de Motos
- Oficial de Albañilería
- Técnico en Construcción
- Técnico Electricista

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33
C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO. Marcadores fluorescentes.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____, **que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____

Piso ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____ *Población* _____

Provincia _____ *Teléfono* _____

F. nacimiento _____ *Profesión* _____

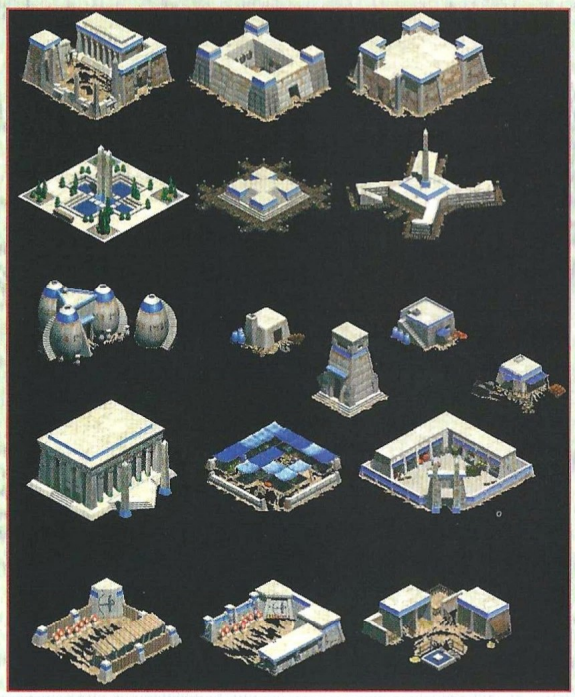
Y recuerda que si te matriculas antes del 31 de agosto, te ahorras los Derechos de Matrícula.

1K703

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala a **CEAC**, *c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.*

La Intelegencia Artificial del programa aprende con los escenarios que juega y las tendencias del jugador

Cada civilización tiene sus propios edificios, con diferente aspecto, adaptándose de alguna forma a los estereotipos que cualquiera pueda tener acerca de las doce culturas que aparecen en el juego.



inteligencia artificial de las unidades para poder probar el modo multijugador y equilibrar los niveles, y una vez que este sistema fue estable, se programó la IA del ordenador.

Aprendizaje y trampas

La IA aprende con los escenarios que juega y las tendencias del jugador. Para poder equiparar el nivel táctico de la máquina al del jugador humano, fue necesario crear un complejo módulo táctico que pasó por tres versiones antes de dar con la buena. En cuanto a si la IA hace o no trampas, Dave Pottinger, creador del sistema de IA, respondió: "Es una pregunta difícil que hemos discutido ampliamente. Nuestro objetivo primordial con la IA es crear la mejor experiencia del mercado para un jugador. Por tanto, el hacer trampas queda sujeto a eso. Nuestro objetivo no es hacerlas, pero las haremos si es necesario para crear un juego mejor. Cada día nos acercamos más a nuestro objetivo. La única forma de hacer trampas que tenemos de momento, es proporcionar al ordenador una inyección de recursos al principio del juego. A medida que mejoramos las IA, podemos reducir esa inyección. Seguramente eliminemos esto en todos los niveles del juego excepto en el difícil."

En cuanto al movimiento en formación y la cooperación entre unidades, ambos existen en Ages of Empires. El ordenador puede escoger entre miles de tácticas, como ataques frontales sencillos o múltiples, ataques en formación, o formaciones de protección, y llevarlas a cabo desde cualquier dirección del mapa. Es fascinante ver al ordenador atacar con catapultas y protegerlas con unidades de infantería. La cooperación de unidades se materializa mediante un modelo jerárquico de combate. Si una unidad se ve en problemas, informará a su comandante y le pedirá ayuda. Si el grupo del comandante necesita ayuda, pedirá al ordenador más unidades.

Control absoluto

La gran diferencia entre este sistema de IA y el que ofrecen otros juegos será la capacidad de controlar todas las fases del juego. Tácticas y estrategias también marcarán una diferencia importante, y lo demuestra el hecho de ver cómo el ordenador construye unidades diferentes de una partida a otra y las utiliza de manera distinta.

El último paso en el sistema de IA ha sido la gestión del tiempo y la ejecución. La IA puede manejar varias situaciones al mismo tiempo, y para decidir cuáles son más importantes y cuáles merecen un determinado tiempo es un factor crítico, pero aún más crucial es una ejecución con éxito del esfuerzo realizado. Para ello hubo que establecer un complejo sistema de decisión y selección que se encarga de ges-

BIENVENIDO A LA INFORMÁTICA

INTERNET, MULTIMEDIA, SOFTWARE, HARDWARE... "A TU ALCANCE"

Este mes en FamilyPC, la revista de Informática para la gente de hoy:

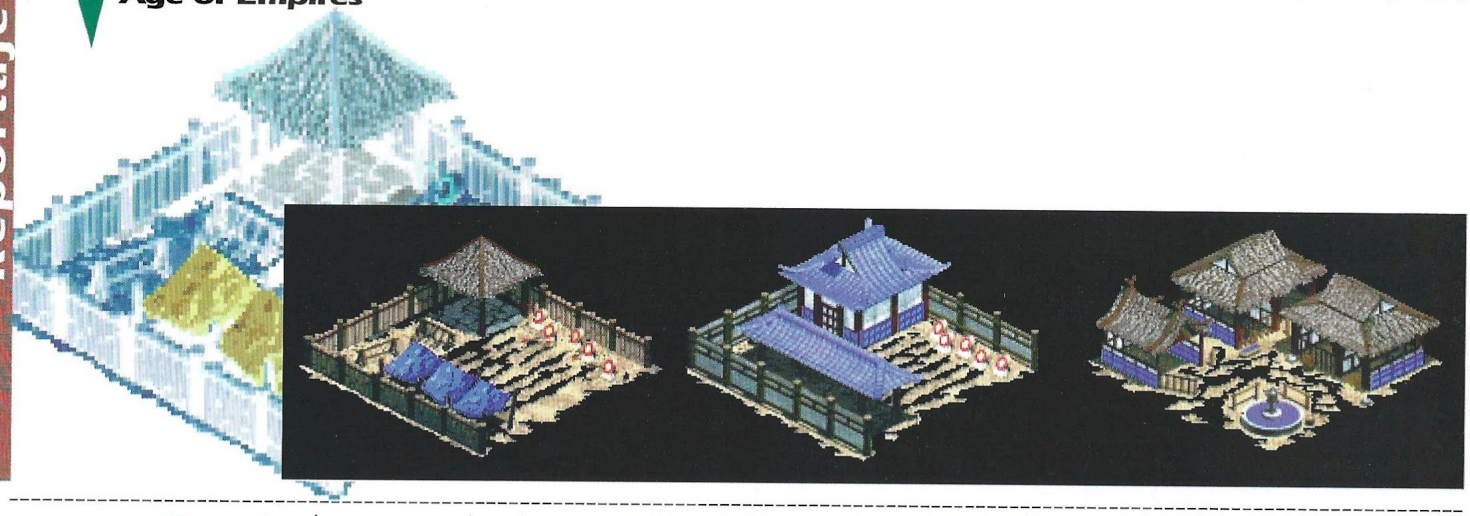
- **MONITORES, opciones para todos los gustos.**
- **Cómo dar un estilo propio al escritorio de tu ordenador.**
- **Trabaja con tu PC sólo con la voz.**
- **Todo lo que quieres saber sobre Internet e Infovía.**
- **Adéntrate en el fascinante mundo de la Realidad Virtual.**

Y mucho más...

FamilyPC

La informática hecha a tu medida

IMAGEN LIMITE



Con el editor incluido en el paquete se pueden generar más de 32.000 escenarios diferentes

tionar estas situaciones, de forma que el resultado sea satisfactorio.

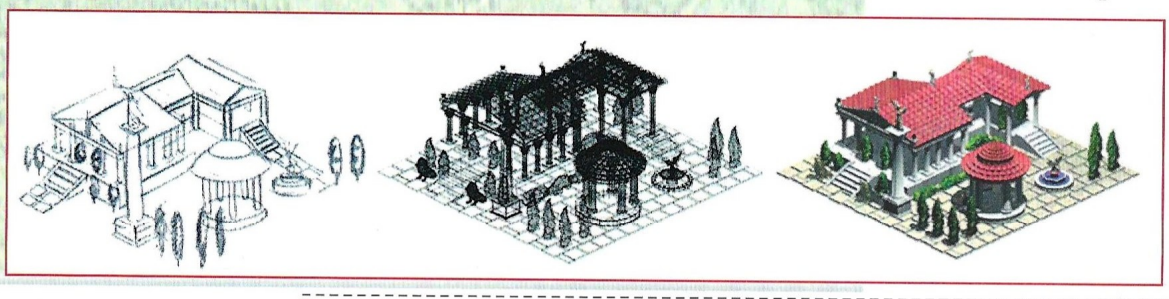
Tres fases de comportamiento

El funcionamiento de la IA en términos generales, consta de tres fases: la selección de una IA en función del objetivo que haya que lograr para ganar el juego (una competición por la expansión, la exploración, conseguir determinados artefactos, etc.); establecer una secuencia de acciones para reunir recursos, investigar tecnologías y crear estructuras para apoyar la estrategia seleccionada; y la utilización de los movimientos que el ordenador conoce para alcanzar sus metas con el menor número de pérdidas posibles.

Por ejemplo, un grupo de arqueros se acercará a su objetivo atacando desde la mayor distancia posible, y si hay respuesta, retrocederá mientras sigue disparando. Esto obliga al jugador a ser más creativo para poder vencer al ordenador, lo que a su vez proporciona una satisfacción mayor cuando se gana un escenario por haber sido más inteligente que la máquina.

Si bien el terreno ofrece diversos accidentes que pueden suponer una ventaja o desventaja para cualquier jugador, el ordenador tiende a considerarlos como obstáculos en lugar de preocuparse por ellos de la misma forma que lo haría un jugador humano, lo que ofrece una clara ventaja al humano que sepa explotar esta cualidad. Por ejemplo, es obvio que un terreno elevado permite un mayor alcance visual y una posición privilegiada para atacar, pero la IA tenderá a esquivarlo dando una vuelta para llegar a su objetivo en lugar de aprovecharlo, aunque siempre obteniendo el máximo partido de los diferentes rangos de visión y cualidades de cada unidad.

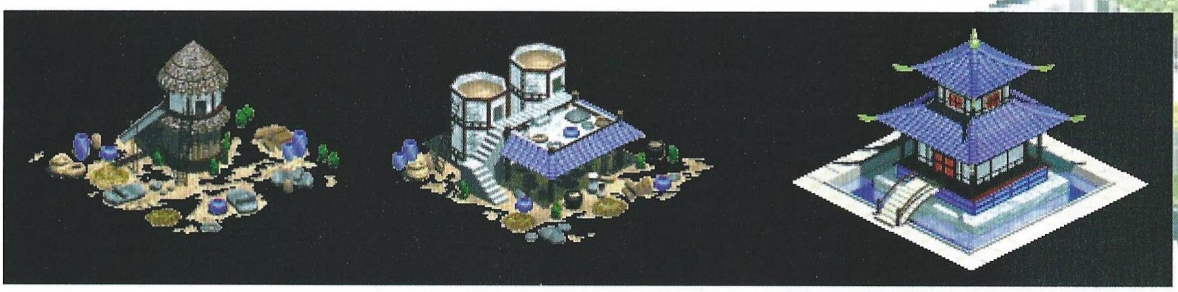
Cada elemento del juego, incluyendo unidades, edificios, accidentes del terreno, todo en definitiva, ha pasado por un proceso de diseño en papel antes de materializarse en gráfico de ordenador. Esta tira ilustra en forma abreviada la creación del templo griego.



Juego infinito

Aunque en Age of Empires existen campañas progresivas que dan una idea bastante fiel de las posibilidades del juego, lo interesante son los escenarios aleatorios. Utilizando el editor incluido en el paquete, se pueden generar más de 32.000 escenarios diferentes, bien para un jugador o para multijugador. Esta potente herramienta, la misma que Ensemble Studios ha utilizado para crear los escenarios y campañas del juego, permite crear escenarios sueltos, campañas, e incluso incluir animaciones que enlacen los escenarios, convirtiéndose así en uno de los editores más completos de los existentes en la actualidad.

Un mapa se puede pintar a mano o generar uno aleatorio para modificarlo a gusto del jugador, de forma que no sea necesario invertir un gran número de horas pintando el terreno. Además el editor incluye



una serie de elementos extra que no aparecen en las campañas estándar, para que así el jugador pueda añadir alicientes a sus escenarios y campañas. En cualquier momento además, se puede probar el escenario que se está elaborando, siendo esto también una característica única.

Multijugador cooperativo

En el aspecto multijugador, destacará la zona de juego de Microsoft en Internet. Al contar con el apoyo de la todopoderosa multinacional, Ensemble ha dispuesto del sistema ideal para testear el producto con jugadores de todo el mundo, y recibir así información acerca de las carencias del juego y poder mejorarlo a medida que progresaba su desarrollo.

Dentro de este modo entran en juego la diplomacia y varios factores interesantes como la compartición de recursos, un elemento sin duda atractivo que posibilita el juego cooperativo. Cuando un jugador desee entregar recursos a otros, lo hará en forma de tributo, aunque no se plantea como en el caso de Civilization donde una tribu exige recursos a otra a condición de no atacar.

Visualmente, Age of Empires ofrece un aspecto imponente con vista isométrica y estructuras y unidades 3D animadas, con un gran colorido y un movimiento coherente con el tipo de unidad. Cada civilización posee edificios y unidades diferentes, y el terreno contiene numerosos detalles que enriquecen no sólo la vista, sino el propio juego. Una banda sonora orquestada acompaña a cada escenario y animación de introducción, siendo una de las más ricas que se han compuesto nunca para un juego.

Visualmente Age of Empires ofrece un aspecto imponente con vista isométrica y estructuras y unidades 3D animadas

Administración única

La gestión de recursos es sin duda alguna una de las más peculiares que se ha visto en un juego de estrategia. Basado en los recursos explotados en Civilization, el sistema de recursos plantea la necesidad de obtener madera, comida, oro y piedra para avanzar, construir estructuras y crear unidades. La obtención de madera, oro y piedra es bastante simple, ya que hay árboles, rocas y yacimientos de oro que se han de explotar. La unidad básica puede realizar todas estas tareas, convirtiéndose temporalmente en leñador, picapedrero o minero.

En cuanto al alimento, es un tema mucho más complejo y diverso. Inicialmente, sólo se podrá conseguir comida mediante la caza, la pesca y la recogida de frutos silvestres. La unidad básica tendrá que cazar y despiezar los animales que pueda, como venados, elefantes o leones, pescar cerca de la orilla de ríos y mares donde haya pesca disponible, y recoger frutos y bayas de arbustos cercanos. Más adelante, con los

El sistema de recursos plantea la necesidad de obtener madera, comida, oro y piedra para avanzar

avances tecnológicos, se podrán construir barcos de pesca que vayan lejos de la costa a pescar, y granjas que cultivar hasta agotar los recursos del terreno.

Esto obliga a emplear a un buen número de unidades básicas en distintos oficios para obtener alimento con el que mantener a la comunidad y crear cosas nuevas, al mismo tiempo que se construyen viviendas para albergar a toda la población. Sin embargo la progresión de unidades no es infinita, ya que cada escenario tiene un límite establecido imposible de sobrepasar, por lo que será necesario en ciertos momentos sopesar si compensa mantener demasiados trabajadores y pocas unidades militares, o justo lo contrario.

Tácticas y estrategia

Las posibilidades militares son muchas y variadas, no sólo por una buena dosis de unidades diferentes que pueden sufrir diversas mejoras con las sucesivas tecnologías, sino por la posibilidad de agruparlas en formaciones y asignar protección a determinadas unidades. Por ejemplo, se puede crear una primera línea de infantería, después la caballería, y por último arqueros y catapultas, moviéndose todos al unísono para atacar al enemigo. Dependiendo de las diferentes culturas, las unidades pueden ser caballos o elefantes, lanceros o hacheros, etc.

Una unidad que destacará por encima de todas será la figura del sacerdote. Lejos del clérigo del género fantástico, éste tendrá unas funciones mucho más terrenales y útiles al mismo tiempo. Desde mejorar la moral de la tropa y ofrecer por supuesto auxilio médico, a convertir a las unidades enemigas. Mediante una supuesta persuasión verbal o de otro tipo, es posible conseguir que cualquier enemigo se pase al bando del jugador humano empleando un sacerdote para ello. Una situación típica sería un escenario en que el enemigo dispone de catapultas pero el humano no. Un sacerdote podría conseguir catapultas para equilibrar la balanza.

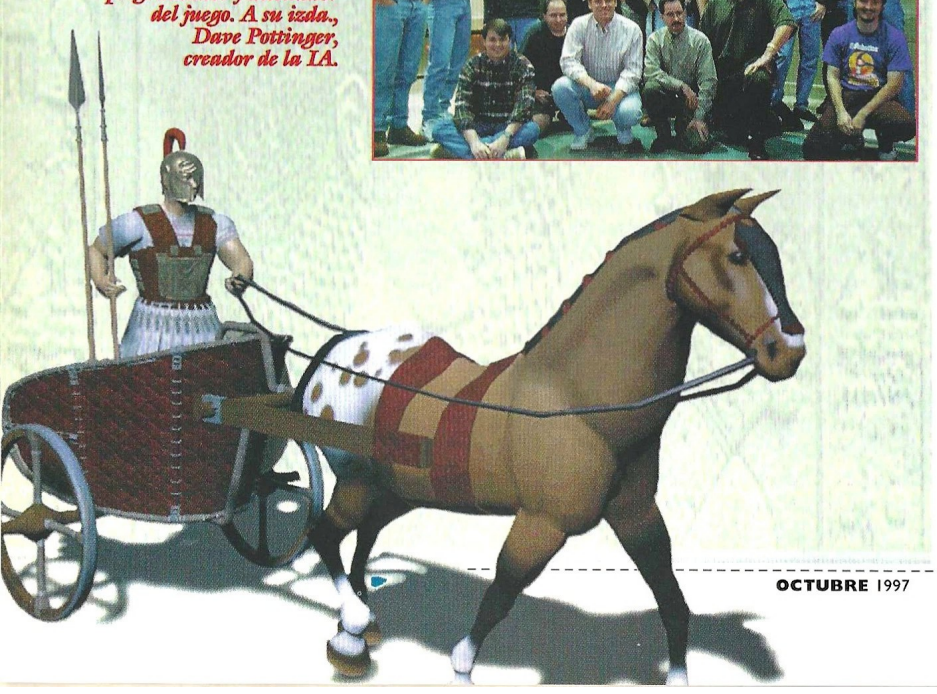
Ciudades reales

Respecto a las edificaciones, es posible construir auténticas ciudades fortificadas con toda suerte de facilidades, estructurando además la disposición de los edificios de una manera coherente. Murallas, torres vigía, casas, granjas, academias militares, barracones, puertos y una larga serie de elementos, se pueden combinar de mil formas diferentes para ofrecer la mayor resistencia posible al enemigo.

Una vez asegurado el propio suelo y la subsistencia, es muy fácil lanzarse a por el oponente sin necesidad de preocuparse en exceso por el centro de la población, aunque será necesario echar un vistazo de vez en cuando para renovar las granjas o cambiar de ocupación a las unidades básicas ante la extinción de un determinado recurso que estuvieran explotando.

De momento es suficiente como avance de lo que en breve será Age of Empires. El juego está ya terminado, y sólo queda la traducción al castellano pendiente para su lanzamiento en España. Como habrás podido comprobar, de vez en cuando es posible asistir al nacimiento de algo original o que al menos, combine cosas ya inventadas de una forma distinta para ofrecer algo nuevo. Age of Empires es una gran promesa para los próximos meses, y desde aquí apostamos fuerte por él, igual que han hecho las revistas más prestigiosas de todo el mundo.

El equipo de programación de Age of Empires al completo. El cuarto por la izda. (de pie) es Bruce Shelley, programador y diseñador del juego. A su izda., Dave Pottinger, creador de la IA.



EL FUTURO
DEL FUTURO
http://www.artfutura.org
ARTFUTURA 97
15 al 19 de Octubre
Círculo de Bellas Artes
MADRID
Patrocinadores:
Renault, Telefónica, Vía Digital
Colaboradores:
Camper, Dic. Gral. Bellas Artes,
Realidad Virtual Asociados.

Sacrificios en el s. XX

Broken Sword:
Las fuerzas del mal

Charles Cecil no ha esperado mucho para hacer una secuela de Broken Sword, la popular aventura gráfica que hace ahora un año supuso una resurrección para su compañía y que algo más tarde se vio llevada a la consola como título pionero del género en PlayStation.

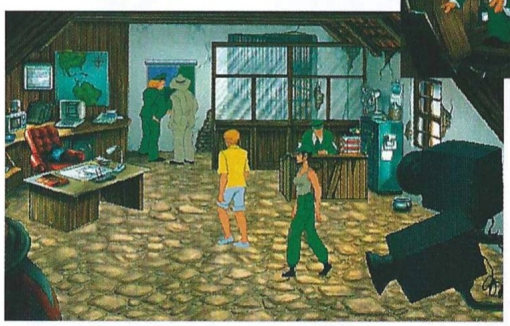
Los protagonistas de Broken Sword siguen siendo George y Nico, que en esta ocasión intentarán descubrir una misteriosa red de narcotraficantes para descubrir que tras ella se oculta algo más malvado y peligroso de lo que podían sospechar en un principio. Profundizando algo más en ambos personajes, la secuela permitirá controlar alternativamente a uno u otro en ciertos puntos del juego, con lo que el jugador encontrará algo más de variedad.

Los escenarios incluyen Francia, Inglaterra y varios puntos del Caribe, repitiéndose en el caso de Francia algunas zonas que ya estaban en Broken Sword y también algunos personajes cuyas vidas se han visto afectadas desde los sucesos del primero. Aparentemente, el nivel gráfico no ha sufrido cambio alguno, y los pocos que están ahí, resultan imperceptibles incluso para el ojo más avezado. Efectos "antialiasing" para una mejor integración de los personajes en los escenarios e iluminación en tiempo real son ejemplos de los mínimos avances tecnológicos, notándose el segundo más que el primero, que es casi una cuestión de fe.

Un guión atractivo

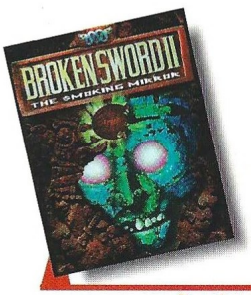
Dejando de lado el casi nulo avance tecnológico, que realmente no tiene porqué existir salvo que se hubiera dado el paso hacia la aventura 3D, Broken Sword: Las fuerzas del mal es una aventura gráfica con el corte clásico que se definió en la primera parte. Revolution sigue demostrando su gusto por lo hispano y el guión de la aventura se mueve principalmente en ambientes mayas y con mucho indio. Una vez más, también, el doblaje ha sido realizado por el mismo equipo, que ha repetido en calidad para ofrecer al jugador una buena interpretación de los personajes en todo momento.

El guión y su truculento desarrollo hacen muy atractivo el juego, sobre todo ante la eliminación –aunque en ocasiones pueda parecer lo contrario– de bastantes diálogos para no aburrir al jugador. Más allá de esto, sólo un nuevo guión y un par de efectos gráficos separan a Broken Sword de su secuela. El interfaz ha sufrido escasas modificaciones, y el juego también consta de dos CD's. A pesar de lo caro que haya resultado producir nuevos gráficos y animaciones para este título, su existencia parece un logrado intento de amortizar el desarrollo de su predecesor.

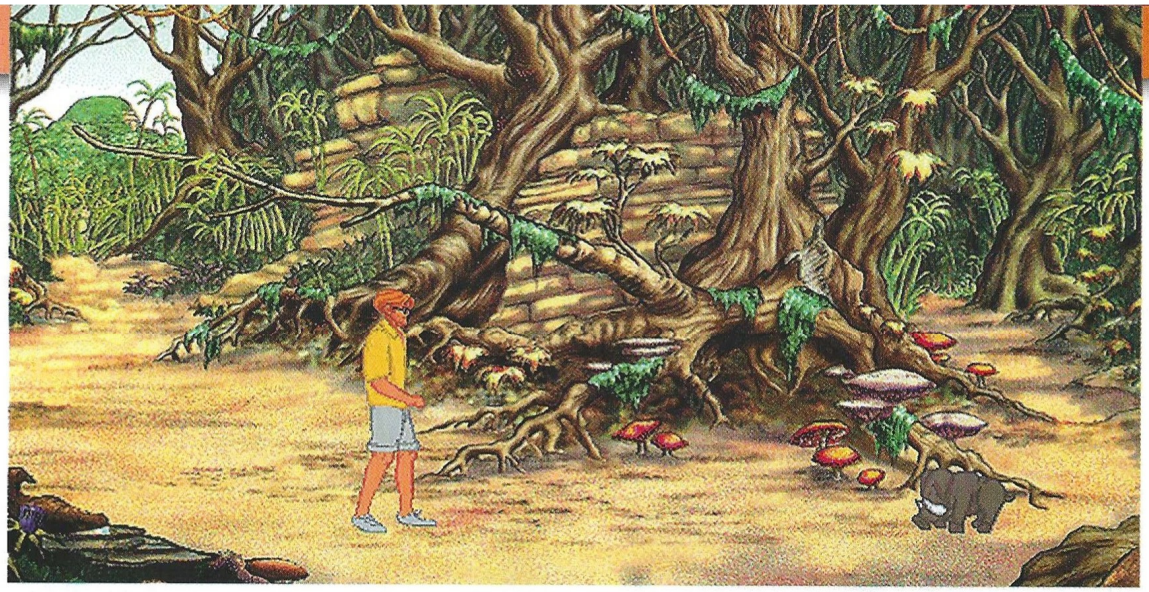


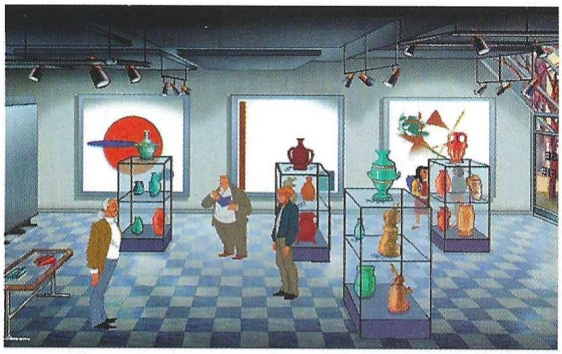
La balanza desequilibrada

¿Qué se puede esperar de esta producción? Un guión interesante, cerca de cuarenta horas de juego, animaciones con calidad de dibujo animado, una banda sonora cinematográfica que enfatiza los momentos clave, y un final grato aunque no espectacular. Los puzzles ofrecen un gran reto, y algunos de ellos exigirán dotes de adivinación para saber qué hacer en determinadas situaciones, mientras que en otras su evidencia resulta casi infantil (como liberar a Nico desatando las cuerdas y la mordaza que la aprisionan). Esto demuestra un precario equilibrio de los enigmas planteados a lo largo del juego, que por otro lado pretende mantener al jugador en jaque el mayor tiempo posible. Prueba de ello es el comienzo: George se encuentra atado a una silla, una araña venenosa se acerca a él, y la habitación está en llamas. Hay poco tiempo para andar probando qué sirve y qué no. En otros momentos, el ritmo de acción disminuye hasta quedar bajo cero con extensas conversaciones con personajes, para pegar un subi-



Precio: 6.990
Requerimientos: 486DX2 66MHz, 16MB de RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, 66MB de disco duro libre, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Revolution
Distribuidor: Virgin

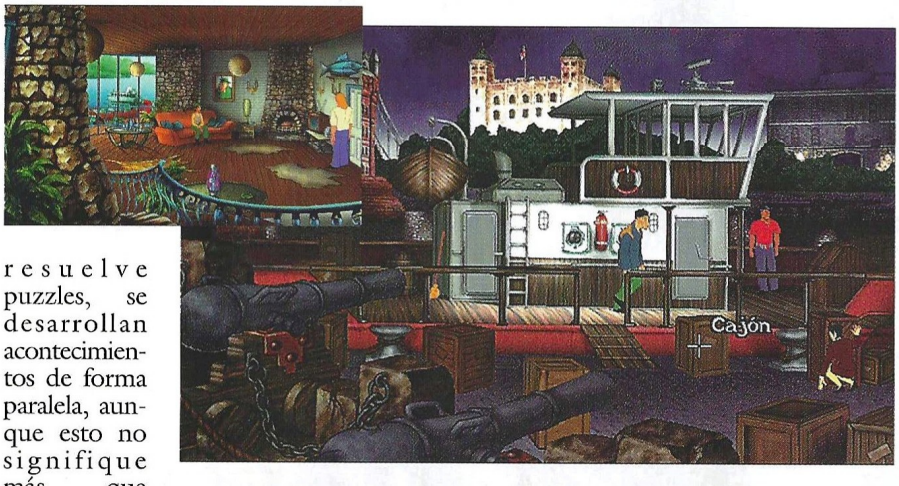




dón de nuevo cuando se produce otra situación de peligro.

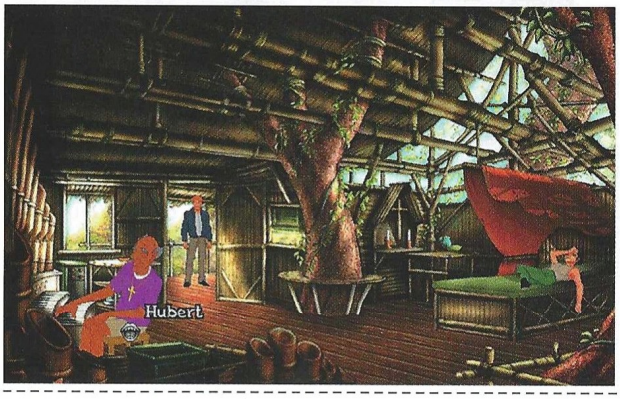
Sin grandes revuelos

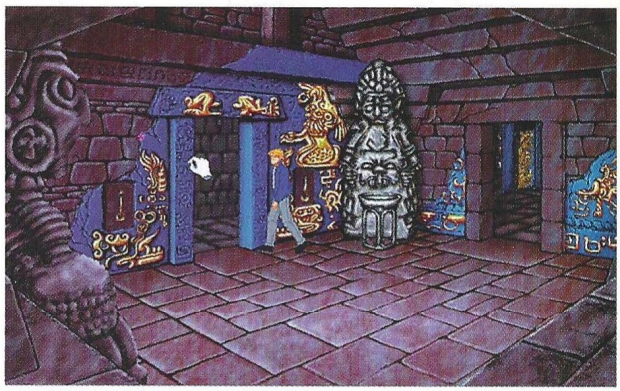
Al igual que en Broken Sword, mientras el jugador explora y resuelve puzzles, se desarrollan acontecimientos de forma paralela, aunque esto no signifique más que cuando se alcanza un determinado punto, se vea una animación de algo que pasa mientras tanto en otro lugar. Así, se suceden poco a poco los acontecimientos hasta alcanzar un final que en cierta forma, se asemeja al de su predecesor y deja abierta, por qué no, la puerta para nuevas entregas.



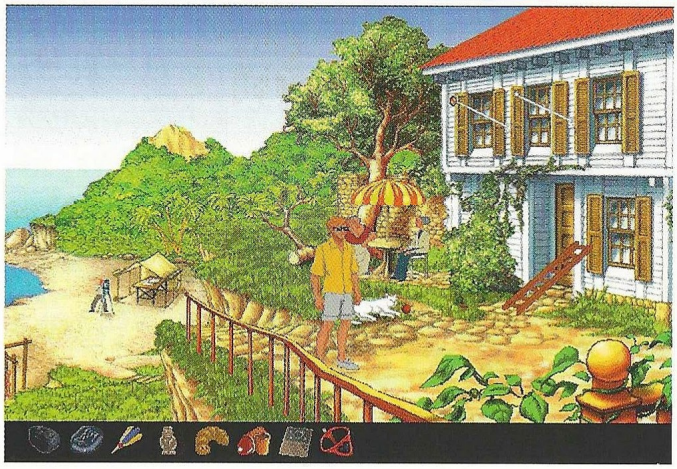
Las fuerzas del mal es un buen juego, aunque quizá algo decepcionante en cuanto a novedades. A pesar de que la historia del primero continúa de alguna forma en la secuela, no se produce esa "ansiedad" que creó en su día Simon the Sorcerer II o la que ya provoca Monkey

El juego permitirá controlar de forma alternativa a George o a Nico en ciertos puntos del juego, lo que aporta algo más de variedad a la aventura

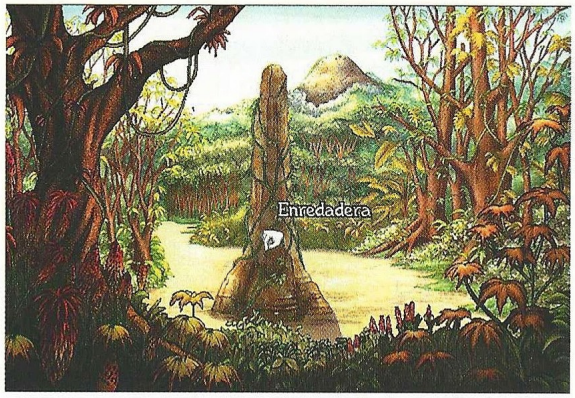


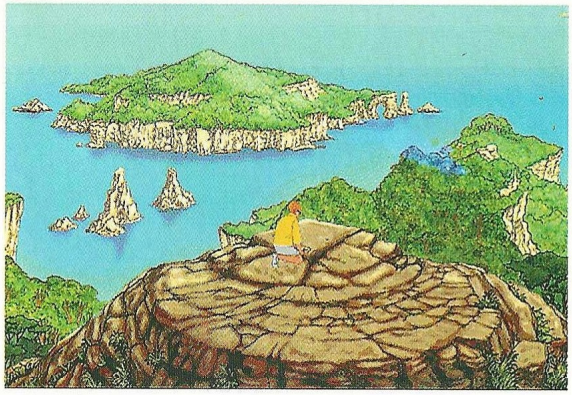


Broken Sword: Las fuerzas del mal



Objetivamente se puede afirmar que este juego posee un guión atractivo, unos gráficos impecables y un doblaje casi perfecto





no sin posibilidad alguna de identificación jugador/personaje, algo que sí se logró en la primera parte. En cualquier caso, esto no deja de se una opinión puramente subjetiva que podría no aplicarse a la mayoría de los casos. Objetivamente sí se puede afirmar que este juego posee un guión atractivo, unos gráficos impecables, y un doblaje casi perfecto. Desde otro punto de vista, más allá del guión y los nuevos gráficos que han sido elaborados para esta entrega, el juego no ha sufrido evolución alguna, y quizá se esperaba algo más de él.

El truco es...

Para apagar el fuego de la primera habitación, debes abrir la cómoda con el dardo, coger el bote de gas que no ha explotado, usarlo con el sifón, y usar el sifón con el fuego. Abre la puerta principal con la llave que hay dentro de la vasija maya.

Calificación

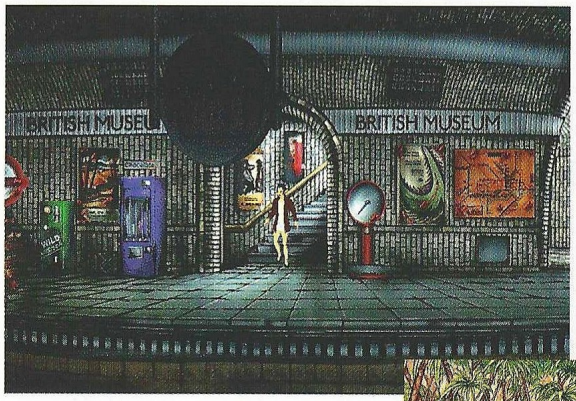
Broken Sword: Las fuerzas del mal

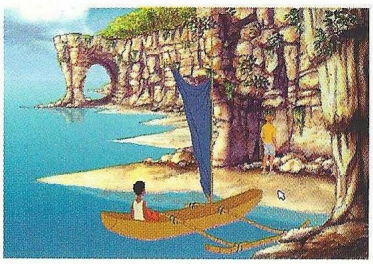
Pros: El guión, la banda sonora y el doblaje están a la altura de una gran aventura gráfica. La supresión de diálogos le confiere más dinamismo, y el interfaz sigue siendo tan cómodo como en Broken Sword.

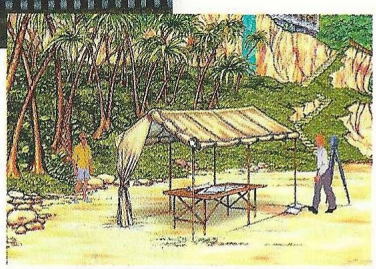
Contras: La evolución técnica ha sido mínima, y resulta muy difícil identificarse con los personajes. El equilibrio de los puzzles y enigmas deja algo que desear. En el fondo, el juego es el mismo con un nuevo guión y escenarios diferentes.

Island 3, donde al margen de los posibles avances tecnológicos se produce un retorno esperado de unos personajes que ya son entrañables para todos, con sus peculiaridades y sentido del humor.

Podría ser que precisamente el humor sea lo que le falta a Broken Sword 2, quién sabe, pero lo cierto es que sus personajes se ven siempre como algo exter-





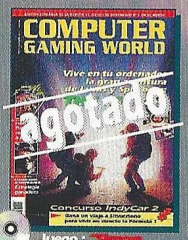


Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

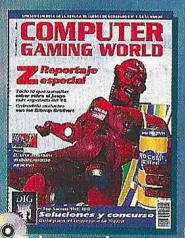
La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador



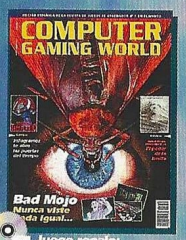
1 Juego : "Simon the sorcerer"

2 Juego regalo: "Fascination"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

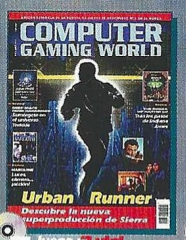


4 Juego regalo: "Xenon 2"

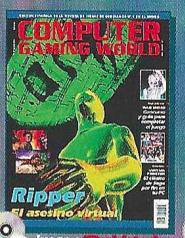


5 Juego regalo: "RingWorld"

6 Juego regalo: "Blue Force"

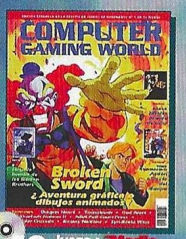


7 Juego : "Luigi in Circuland"

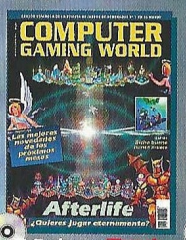


8 Juego : "Prehistorik Adventure"

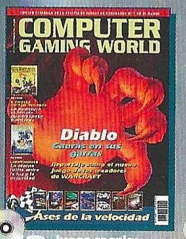
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



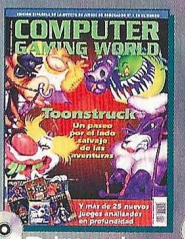
10 Juego : "Medieval Knight"



11 Juego : "French Revolution"



12 Juego regalo: "Far West"

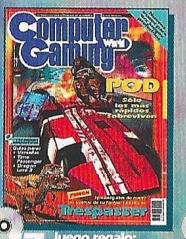


13 Juego regalo: "Final Duel"

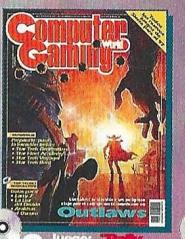
14 Juego: "La Luz del Druida"

15 Juego : "Andhra el Oscuro"

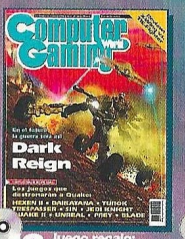
16 Juego regalo: "TwinFire"



17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"

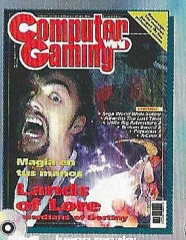


18 Juego: "Rally Championship"



19 Juego regalo: "Oscar"

20 Juego regalo: "Ince"



21 Juego regalo: "King Quest VI"

22 Juego regalo: "Ince II"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre ..... **Edad**

Empresa ..... **CIF/DNI**

Dirección .....

Población ..... **Provincia**

C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

El ojo del huracán

Dark Reign: The Future of War

Tras muchos cambios gráficos, del sistema de IA, y otras cosas que nunca sabremos, por fin está listo Dark Reign, el anunciado juego de estrategia en tiempo real que ha contado con Ron Miller -ex-Blizzard- para su creación.

Dark Reign posee tantas cualidades, que no merece la pena entrar en disquisiciones argumentales y desaprovechar el espacio. Baste decir que las dos facciones que se enfrentan son el Imperio y los Guardias de la Libertad, que a través de los informes de misión y las animaciones que unen las misiones, se ilustra el argumento, y que por añadidura, en el manual se deja buena constancia de la historia.

Este título destaca por varios aspectos, pero de todos ellos, brillan el sistema de inteligencia artificial y las opciones principales, como órdenes, puntos de ruta y opciones especiales. El juego no destaca especialmente por sus gráficos o banda sonora, sin embargo la jugabilidad es altísima, ya que se ha pensado en todo momento en ella y en un interfaz cómodo e intuitivo. Así mismo, el terreno es otro de los factores que resalta, debido a su influencia en el juego y las posibilidades tácticas y estratégicas que ofrece. Todo esto sitúa a Dark Reign como centro del huracán de juegos del género que ya se mueve por todos los territorios.

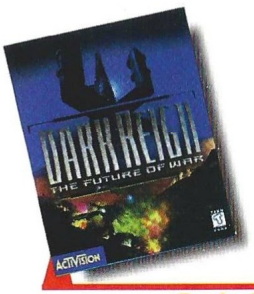
La IA más avanzada

En primer lugar, es necesario aclarar que todos los defectos de IA que se podían encontrar en juegos como Command & Conquer y Warcraft II no existen. Las unidades no recorrerán largos caminos para llegar a un punto ni se atascarán de mala manera al cruzar un paso estrecho.

A cualquier unidad de juego se le pueden asignar distintas órdenes genéricas que se pueden matizar con ciertos parámetros de comportamiento. Por defecto, cualquier unidad recién creada estará en modo de vigilancia, y de forma global puede recibir orden de responder al fuego enemigo moviéndose si es necesario, o defender su posición abriendo fuego pero sin moverse.

De forma más específica, se pueden asignar órdenes de exploración –la unidad recorrerá terreno desconocido describiendo una ruta generada aleatoriamente que sufrirá modificaciones en tiempo real en función de lo que la unidad encuentre–, acoso –la unidad perseguirá a un enemigo disparando, se retirará y volverá a la carga hasta terminar con él–, y búsqueda y destrucción –la unidad buscará un objetivo y no parará hasta destruirlo–.

Los modificadores de comportamiento que se pueden aplicar a estas órdenes específicas, se basan en el nivel de autoconservación de la unidad. Sea cual sea la orden, se puede obligar a la unidad a acatarla sin preocuparse por su integridad física, o indicándole que ha de defenderse para terminar con vida la misión asignada. De forma opcional, y bajo el epígrafe de parámetros avanzados, existen niveles bajo, medio y alto para las siguientes características de la orden específica: rango de persecución –que establecerá de alguna forma el terreno que cubrirá la unidad para llevar a cabo la orden–, tolerancia al daño –parámetro que afecta al daño que puede soportar una unidad antes de empezar a preocuparse por su salud y regresar a la base o abandonar la persecución–, e independencia –que otorga un determinado grado de libertad y autonomía a la unidad en el modo en que cumple su mi-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB de RAM, SVGA VESA o PCI, 150 MB de disco duro, CD-ROM 2x, Windows 95, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1a 8
Editor: Auran/Activision
Distribuidor: Proein

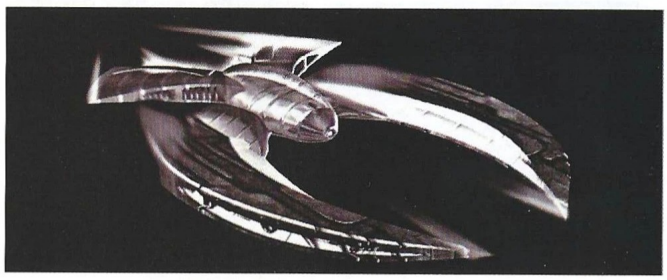
sión, así como en las acciones que llevar a cabo para lograr su objetivo-.

Puntos de ruta

Todo esto sin duda es novedoso y aporta una gran riqueza a Dark Reign, pero por sí mismo no sería suficiente si no fuera acompañado por otra serie de cosas que completasen una obra maestra como este juego. Una de ellas son los puntos de ruta, que avanzando sobre los modelos del género, permiten una cantidad infinita de recorridos que además se pueden almacenar para no tener que establecerlos una y otra vez en caso de perder las unidades que realizaban una determinada patrulla.

Los puntos de ruta tienen varias utilidades, y es muy sencillo aplicar cualquiera de ellas con sólo tocar un botón. Una vez establecidos, y antes de dar la orden de salida a la unidad o unidades que van a seguirlos, se pude marcar un parámetro de dirección que ofrece tres variantes: recorrido de sentido único –las unidades irán del primer punto al último pasando por todos los intermedios–, recorrido de ida y vuelta –se explica por sí mismo–, y bucle –al llegar al último punto se vuelve al primero, bien por una ruta alternativa o bien por la misma–.

Sobre esto se pueden efectuar múltiples variaciones. Por ejemplo, es posible establecer una ruta para que un grupo de unidades se desplace hasta una zona determinada del mapa y una vez allí, que realicen una patrulla cubriendo un área menor. Sin embargo, este elemento de juego alcanza su máximo exponente en utilidad a la hora de realizar ataques sobre el enemigo, ya que existe la posibilidad de efectuar un ataque desde varios flancos para que de forma sincronizada, los diferentes grupos de unidades lleguen en diferentes tiempos o a la vez, siendo así los puntos de ruta un importante factor táctico.



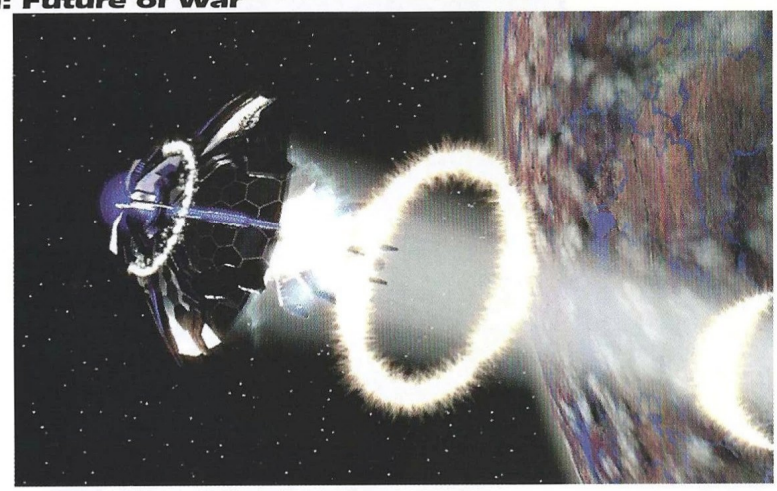
dad de crear auténticos batallones que se comporten como tales, protegiéndose unas unidades a otras y moviéndose de forma ordenada para obtener el máximo rendimiento de las ventajas de una formación en batalla. Junto a los ataques coordinados con puntos de ruta, el movimiento en formación constituye la herramienta táctica principal del juego.

Generalidades

Las opciones, por decirlo de alguna forma, normales del juego, incluyen la construcción, venta, reparación, actualización y cancelación de edificios, la transformación (morph) de las unidades que poseen esta capacidad, el entrar en fase, la venta de agua (recurso principal del juego junto con un extraño mineral), la posibilidad de establecer el punto de salida de las unidades de un edificio al ser construidas, y el movimiento en formación.

Este último se suma al resto de interesantes posibilidades del juego, ya que ofrece la oportuni-

Dark Reign: Future of War



El sistema de IA de Dark Reign no tiene comparación con ninguno existente, es simplemente superior a todos

Los editores

Para alargar enormemente la vida del producto, Dark Reign incluye nada menos que cuatro editores. El principal es el de escenarios, que permite crear nuevos mapas de diferentes tamaños con los diferentes juegos gráficos disponibles. Se pueden incluir unidades y alterar todo tipo de detalles imaginables que afecten al terreno y a las unidades y estructuras emplazadas.

Los otros tres editores son mucho más específicos y recomendables sólo para usuarios avanzados, ya que modifican la personalidad de las unidades (su comportamiento dentro del sistema de IA), las capacidades y habilidades de unidades, edificios y el propio entorno, y ciertas condiciones de los escenarios como las necesarias para ganar. Estos editores alteran de forma permanente ciertos archivos que utiliza el juego en todo momento, por lo que es conveniente consultar las instrucciones incluidas en el CD para sacar una copia de seguridad antes de hacer nada.

Un entorno real

El terreno en Dark Reign no es un simple elemento decorativo, sino que forma parte activa del juego. La altitud, por ejemplo, influye en diversos aspectos obvios en la realidad que nunca se suelen llevar a los juegos. Una unidad, una cámara o una torre, situadas en una zona elevada, tendrán un campo de visión más amplio, y podrán abrir fuego sobre el enemigo con ventaja. Por contra, un enemigo que se pegue a la pared de un cañón, tendrá una cobertura perfecta sobre la unidad que haya arriba.

Algunos elementos como las rocas o los árboles pueden constituir el escondite perfecto para una unidad o grupo de unidades, que no serán descubiertas hasta que abran fuego sobre el enemigo. El agua supondrá un impedimento para algunas unidades, mientras que las aéreas, anfibias o acuáticas, no tendrán ningún problema para superar este obstáculo.

También existen ciertas unidades capaces de crear túneles y/o puentes que otras podrán aprovechar para salvar determinados obstáculos, introduciéndose así otro factor novedoso en el género.

Internet

La red de redes tendrá mucho que ver con el desarrollo y crecimiento de Dark Reign a partir de ahora. Además de su evidente apoyo como uno de los soportes del modo multijugador, Internet será punto de reunión para jugadores y creadores de escenarios.

Activision ha comenzado ya la ampliación de Dark Reign en sus páginas WEB incluyendo un nuevo escenario, pero más ade-

El truco es...

Sitúa cámaras o torretas en todos los puntos elevados que puedas para obtener una información permanente de los puntos críticos del mapa. Al igual que en muchos otros juegos, los recursos son un factor clave en las misiones en que se pueden utilizar. Explota cuantos pozos y vetas puedas, y ten siempre a mano el botón de vender agua. Si no creas varias fábricas de unidades y vehículos, la producción puede ser muy lenta.

lante, además de nuevas misiones y campañas, se podrán encontrar nuevas unidades, gráficos para crear mapas diferentes y más variados, y sucesivas ampliaciones y modificaciones que harán crecer el juego hasta alcanzar las proporciones de indispensable y nuevo estándar.

El futuro

Hemos destacado lo principal y novedoso de Dark Reign, pero se han quedado en el tintero muchas otras cosas habituales del género como la administración de recursos, los tipos de unidades y edificios, la neblina de guerra, y algunas otras cosas que el jugador tendrá que descubrir por sí mismo al adquirir este título.

Si la confluencia de todas sus características hace de Dark Reign uno de los juegos de estrategia en tiempo real más avanzados y adictivos del momento, habrá que esperar a las dos secuelas que se están preparando, que prometen abrir nuevos horizontes hacia el entorno 3D definitivo que tendrá la tercera entrega.

De momento aquí está el primero de la serie, un magnífico título que supone un gran avance con respecto a las decenas de clones que han aparecido desde que salieran Command & Conquer y Warcraft II. Aunque evidentemente haya una labor de programación detrás, el talento creativo del equipo de diseño es impresionante, ya que han sabido encontrar los puntos débiles de muchos juegos, solucionarlos, y además aportar grandes novedades sin perder el horizonte de la jugabilidad y la sencillez de manejo. El sistema de IA no tiene comparación con ninguno existente, es simplemente superior a todos. No vamos a enumerar de nuevo la larga lista de cualidades de Dark Reign, ya que habría que reproducir varios párrafos del texto anterior, pero sí podemos asegurar que si hasta aquí parece alucinante, cuando está cargado en el ordenador lo es aún más.

Calificación

Dark Reign: Future of War

Pros: Además de todas las magníficas cualidades referidas en el texto, los objetivos de las misiones en Dark Reign son múltiples y variadas, consiguiéndose así un gran juego que siempre está en constante evolución y que desafía al jugador en todo momento. El modo multijugador, además de comunicaciones, permite la compartición de recursos, edificios y unidades.

Contras: Los gráficos de Dark Reign no son demasiado espectaculares en sí mismos. Al margen de la existencia de espectaculares efectos visuales como explosiones y transparencias, edificios y unidades son bastante feos y parecen a veces flotar sobre el terreno.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

El juego único

Constructor

La producción que tanto venía anunciando Acclaim ya está por fin en las tiendas, con textos de pantalla en castellano. De sus virtudes y defectos tratamos ahora, después de haberte avanzado ya muchas de sus peculiaridades en números anteriores.

Constructor no es un juego de estrategia convencional, al menos no al estilo de Command & Conquer, Warcraft II o los múltiples clones que de ellos se han hecho con mayor o menor fortuna. Quizá sea una evolución lógica de títulos como Sim City, aunque son muy numerosos los elementos que hacen de él un producto único, original y sumamente interesante por lo que exige del jugador.

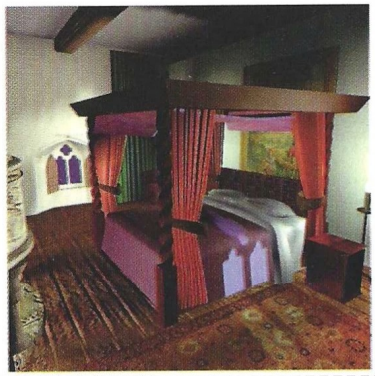
La base del juego es la construcción de viviendas y su alquiler a diferentes tipos de inquilinos, quienes producirán beneficios económicos, nuevos inquilinos u obreros. Para ello son necesarios avances tecnológicos como serrerías, fábricas de cemento, acero, etc. Cada uno de estos avances posibilita la construcción de nuevas estructuras entre las que se cuentan no sólo las viviendas, sino edificios específicos con funciones de diversa índole que detallaremos más adelante.

Abierto de par en par

Esta somera y básica descripción se ve alterada en función del tipo de juego que se seleccione al principio de cada partida, ya que si bien los elementos de que dispone el jugador son siempre los mismos, el objetivo final puede variar entre cinco opciones diferentes que marcan otros tantos estilos de juego. El primero de ellos se denomina "fines de lucro", y el jugador tendrá que conseguir un millón de dólares en su cuenta bancaria antes de 40 años sin posibilidad de tener deudas. El siguiente en dificultad es "egomanía", cuya finalidad es construir todos los edificios posibles para culminar tan majestuosa obra con una pirámide en honor del jugador. Subiendo un peldaño más en la escala de dificultad, se encuentra "dominar el mundo", donde para ganar es necesario poseer una vivienda residencial en cada parcela del mapa. El modo "construir, construir..." permite hacer cualquier cosa sin límite de tiempo. Por último está el más difícil de todos: "utopía", consistente en conseguir tres inquilinos de cada clase siendo indispensable que su felicidad sea superior al 90%.

Todo esto puede transcurrir en cinco mapas diferentes cuya disponibilidad depende del nivel de dificultad seleccionado (fácil, medio, difícil), y simplemente con estas descripciones de los tipos de juego, ya se puede intuir la complejidad de Constructor. La mecánica es muy sencilla y el interfaz intuitivo aunque algo lioso, pero sin embargo la profundidad del juego y la enorme cantidad de factores a controlar en todo momento, obligan a tener una men-

Precio: 6.990
Requerimientos: 486/66MHz, 8MB de RAM, MS-DOS 6.0 o superior, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: System 3/Acclaim
Distribuidor: New Software Center



te muy despierta y una capacidad de reacción casi inmediata.

La competencia

Esto se ve aderezado con la cantidad de oponentes que el jugador decida tener entre uno y tres, ya se jugando en red o bien con enemigos controlados por el ordenador. La competencia queda claramente establecida por los diferentes tipos de juego, pero se ve incentivada con los divertidos "elementos" de que se dispone para amargar al vecino de al lado. Al alcanzar determinados estadios del juego, existe la posibilidad de construir determinadas estructuras cuya finalidad es albergar a una serie de indeseables que se pueden emplear para producir diversos tipos de desastre en las propiedades ajenas y en las propias. Ejemplos de ello son las comunas hippies, que organizan fiestas salvajes que espantan al personal, o los mafiosos que extorsionarán a los inquilinos.

Para lograr dominar el juego, es necesario comprender que los inquilinos han de ser felices, y para ello hay que atender todas sus exigencias, que normalmente son las que distraen al jugador de otras tareas más gratificantes como la construcción o la creación de nuevas unidades, ya que toda la acción transcurre en tiempo real.

Detalles insignificantes

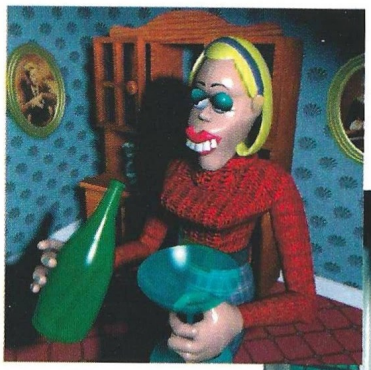
En cualquier caso, resulta imposible profundizar adecuadamente en el juego sin tener que escribir casi un manual para el mismo, por lo que no nos adentraremos más en ello. Sí es necesario resaltar que aquellos que busquen un juego de estrategia sin pretensiones y sencillo de jugar y dominar, no deben poner sus ojos en Constructor, ya que no es para ellos.

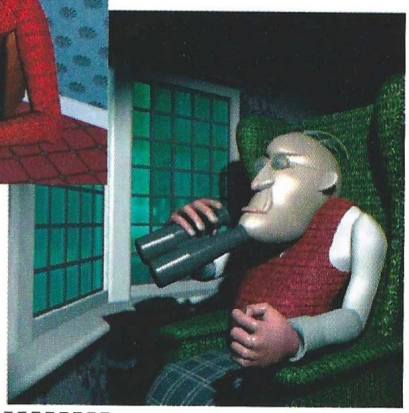
Gráficamente, el juego ofrece una perspectiva isométrica en alta resolución con representación tridimensional de todos sus elementos, incluyendo unas breves animaciones para cada personaje y algunas situaciones en una esquina de la pantalla, de forma que no se vea interrumpida la acción. Los tamaños de todo son adecuados para no dar lugar a equívocos y confusiones, y los mensajes se muestran de una forma muy parecida a como sucedía en Theme Hospital.

El truco es...

No corras mucho al jugar por primera vez. Sigue las indicaciones que ofrece el programa a modo de "tutorial" y poco a poco irás comprendiendo las dimensiones de lo que tienes entre manos. No olvides leer bien el manual, ya que si no te resultará difícil entender la utilidad de algunas posibilidades del juego a pesar de las descripciones que se ofrecen en pantalla de cada botón.

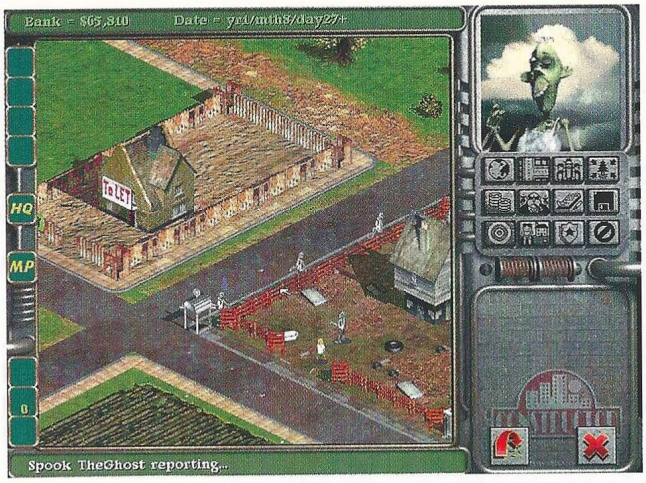
El objetivo final puede variar entre cinco opciones diferentes que marcan otros tantos estilos de juego





El nivel de detalle gráfico en cualquiera de las pantallas de juego es asombroso, y aunque normalmente

Constructor



Constructor posee un elevado sentido del humor en sus personajes y estereotipos, algo que sin duda el jugador agradecerá

no habría tiempo para apreciarlo, basta pulsar el botón de pausa para recrearse con las imágenes 3D y 2D que aparecen en el juego, desde los edificios y unidades hasta los interiores de las viviendas con sus diferentes mejoras y equipamientos. Aunque evidentemente no afectan a la jugabilidad, sí que hacen más grato el tiempo que se pasa con Constructor, que puede variar enormemente en función del tipo de juego seleccionado y cuántos oponentes existan.

Otra dimensión

Constructor posee una gran complejidad difícilmente equiparable a la de otro juego de estrategia, ni tan siquiera Civilization II, Panzer General o cualquier otro título que hayamos analizado hasta el momento, lo cual no significa que sea mejor o peor que ellos. Simplemente es único y diferente, y precisamente esto es lo que puede crear una cierta cautela en el jugador, e incluso cierto rechazo. A pesar de ello, plantea un formidable reto que requiere una gran dosis de paciencia y buena disposición, a la par que una mente despejada y sobre todo, inteligencia.

Se establece por tanto con este título, una nueva dimensión de juego que combina la simulación, la estrategia, la construcción de imperios, y muchos otros campos habituales en numerosos productos pero difíciles de encontrar reunidos en uno solo. Constructor posee además un elevado sentido del humor en sus personajes y estereotipos, algo que sin duda el jugador agradecerá por las abundantes sorpresas que podrá encontrar a medida que avance en el desarrollo del juego.

Calificación

Constructor

Pros: Constructor en un juego original que se diferencia sin duda alguna de cualquier otro título del género. Es adictivo cuando se conoce su funcionamiento, y plantea auténticos retos al jugador que van mucho más allá de la simple aniquilación de una base enemiga con un puñado de tanques.

Contras: A pesar del interfaz intuitivo y las ayudas en pantalla, Constructor es un juego complejo que requiere una prolongada curva de aprendizaje para jugar en condiciones. Los diálogos están en inglés.

Computer Gaming World

SEGA PC

CONCURSO

Con Sega y Sega Worldwide Soccer, Computer Gaming World te ofrece la oportunidad de ganar uno de los quince juegos que sorteamos. Como ya sabes, el espectáculo del fútbol se ve trasladado al ordenador con este programa que tiene la virtud de reproducir toda la intensidad de un partido. Además, la dificultad está muy bien ajustada para que no sea imposible ganar, a diferencia de otros juegos en los que el ordenador hacer trampas. El entorno 3D de Sega Worldwide Soccer supera en muchos aspectos al de FIFA 97, algo digno de alabanza para Sega Sports.

Sólo tienes que responder correctamente a estas preguntas, cosa que te resultará fácil si hiciste tus deberes de lectura el mes pasado, y enviarnos el cupón adjunto. Entre los acertantes se sortearán 15 Sega Worldwide Soccer.

1.- Nombra uno de los tres estadios que aparecen en el juego.

2.- ¿Cuántas selecciones nacionales hay para elegir?

3.- ¿Qué tipo de procesadores potencian el juego a nivel gráfico y de velocidad?

Premios:

15 JUEGOS WORLD WIDE SOCCER

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....

2. ..... 3. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso wws")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 15, que conseguirá uno de los estupendos "World Wide Soccer". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Diciembre de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Diciembre de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Diciembre de 1997, publicándose el resultado en el número 26, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los or- del concurso.

Esos ojos negros

Dark Colony: Legacy of the Ancients

Marte ha sido el escenario seleccionado para esta batalla por la supervivencia de la raza humana. Allí se enfrentarán tres facciones terrícolas y una alienígena denominada "los grises", todas deseosas de obtener el control sobre el planeta rojo.

Dark Colony se suma a la densa lista de juegos de estrategia en tiempo real que a partir de este mes inundará las páginas de las revistas especializadas. Todos ellos tienen sus virtudes y defectos, y es fácil encontrar uno que se ajuste a lo que un determinado jugador espera. Dark Colony, sin ser de los que más difusión ha tenido hasta ahora –a diferencia de Starcraft, Conquest Earth o Dark Reign-, resulta ser toda una sorpresa que sin grandes complejidades, se sitúa entre los títulos más adictivos.

Como decíamos anteriormente, Dark Colony presenta una batalla entre humanos y alienígenas por el control de Marte. Ambas facciones contarán con unidades y estructuras para ello, aunque sin adentrarse demasiado en el aspecto de los recursos. Muy en la línea de Warcraft II, pero sin la necesidad de construir alojamiento o sustento para la tropa, y con un único recurso que explotar, Dark Colony se centra en un crecimiento rápido alrededor de un núcleo y una veloz producción de tropas para realizar ataques fulminantes sobre el enemigo.

Sin complicaciones

No existe una profusión de estructuras o unidades, ya que sólo hay cinco posibles edificios y nueve unidades básicas. Esto podría percibirse como una escasez de elementos de juego, y realmente es así, pero el diseño de Dark Colony equilibra la balanza con otros factores que consiguen un resultado global bastante apetecible.

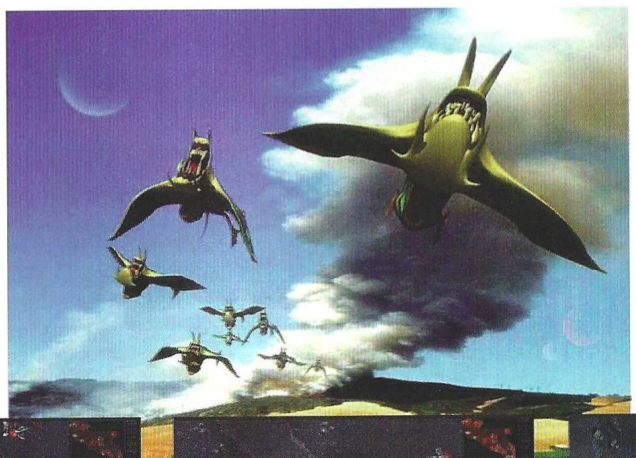
Buen ejemplo de ello es el uso de comandantes y su progresión a lo largo del juego. El mantenimiento de un mismo personaje a lo largo de las 15 misiones que componen la campaña (ya sea para humanos o grises), y la necesidad de protegerle porque si no la misión termina, hacen que el jugador se sienta mucho más involucrado en la campaña. En determinadas misiones es posible recibir ayuda si el comandante es herido, mientras que en otras su captura o eliminación puede ser el final de la campaña, aunque se ofrece la opción de volver a jugar la misión fallida.

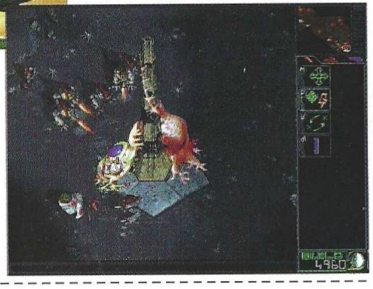
El comandante no está ahí sólo como gancho para el jugador, sino que posee una importante función que en el juego se deja sentir en todo momento: transmitir ánimo a la tropa. Esta función hace que las unidades se comporten de un modo más osado, si se quiere, consiguiendo mejores resultados en la batalla.

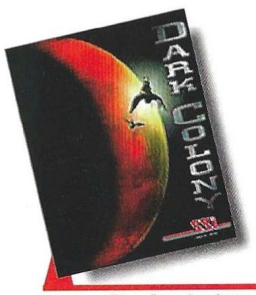
Escaso pero bueno

El sistema de inteligencia artificial carece de numerosas opciones, permitiendo únicamente el movimiento con o sin ataque, la protección de un pedazo de terreno, establecer rutas de movimiento, y diversos tipos de ataque en función del tipo de unidad y objetivo del ataque. Esta sencillez, equiparable a la de Warcraft II aunque con la posibilidad de crear colas de producción, marca una enorme diferencia con otros títulos que están a punto de salir al mercado con un gran número de opciones, unidades y construcciones.

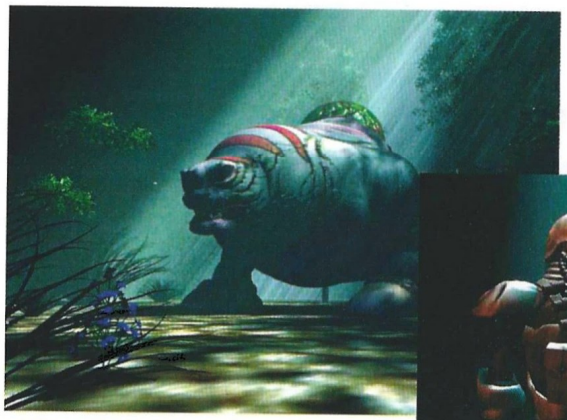
Sin embargo es precisamente esta ausencia de complicaciones la que consigue un gran dinamismo a la hora de jugar, aunque también es cierto que genera ciertas situaciones confusas en determinadas misiones. En general, el funcionamiento







Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90MHz, SVGA, 16Mb de RAM, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: SSI
Distribuidor: Proein



Dark Colony presenta una batalla entre alienígenas y humanos por el control de Marte

de las misiones puede dividirse en dos grandes grupos: aquellas en las que hay que destruir al enemigo, y aquellas en las que hay que escapar de alguna parte o lograr llegar a un punto determinado. En las primeras se producen situaciones de ataques masivos como en Warcraft II o Command & Conquer: se envían 40 unidades a territorio enemigo y se deja que la batalla evolucione sola, ya que resulta muy difícil intentar controlar nada en medio del caos.

El segundo tipo en cambio sí requiere afinar más las tácticas y estrategias, ya que se suele disponer de pocas unidades al comienzo de la misión y ninguna posibilidad de construcción. Para terminar estas misiones suele existir la posibilidad de rescatar prisioneros u obtener unidades de refuerzo al llegar a determinados puntos del mapa.

El truco es...

Para evitar que tus unidades se ceben en un determinado grupo de enemigos retrasando así el cumplimiento de tu misión, marca otros objetivos de ataque más próximos a tu destino, ya que es la única forma de que las unidades sigan moviéndose.

El influjo de los astros

En cuanto al aspecto gráfico, las unidades y edificios están generados en 3D aunque la vista del mapa sea 2D, y diversos elementos como elevaciones del terreno influyen en las posibilidades de ataque de las unidades. Dentro de este capítulo se permite también emplear el mapa como escondite, ya sea en árboles, rocas, o cualquier otra cosa que sirva a tal fin.

La noche y el día influyen en la eficacia de las unidades, ya que los alienígenas poseen una capacidad de visión nocturna superior a la de los humanos que les da una gran ventaja al combatir en la oscuridad. Junto a otros factores ambientales, este hecho aporta cierta variedad al juego, aunque tampoco es nada espectacular.

A pesar de todo, Dark Colony es un muy buen título para jugadores no expertos en el género, y un descanso mental para aquellos que buscan nuevas producciones con más y más opciones de inteligencia artificial, juego en red, editor de misiones, etc. Su aspecto gráfico con buenos efectos de iluminación, explosiones, y montones de sangre, cosa que también se hace evidente en las salvajes animaciones que encadenan las misiones, junto a una banda sonora con gran ritmo, llaman la atención y dejan claro que la jugabilidad ha sido el motor principal del equipo de diseño.

Calificación

Dark Colony: Legacy of the Ancients

Pros: Buenos gráficos y un interfaz sencillo. El sistema de inteligencia artificial se comporta de forma muy eficaz, ya que nunca se producen bloqueos de unidades en pasos estrechos ni otros errores comunes en estos juegos.

Contras: A pesar de que una de las virtudes de Dark Colony sea su sencillez, también puede ser considerada como un defecto bajo el punto de vista del jugador experto, que probablemente encontrará un juego fácil de terminar.

La sombra de Lord Bane

Warlords III

Vuelve el más sanguinario de los Emperadores a esclavizar Etheria. La mayor parte de los habitantes del territorio están preparándose para la defensa. Las opciones que ofrece Lord Bane son escasas: ¡Someterse o ser destruidos!

La tercera entrega de la serie Warlords vuelve con mucha fuerza. A la cabeza, el malvado Lord Bane se alza con su ejército de demonios y viles criaturas para esclavizar una tierra y buscar venganza por su anterior derrota.

Lamentablemente para él, los buenos aficionados a la estrategia no le vamos a dejar , y va a resultar difícil, pues el nivel de inteligencia artificial, que el ordenador ofrece, le convierte en poderoso adversario. En Warlords, todo es configurable, desde el número de jugadores, humanos o controlados por el ordenador, pasando por la calidad de los jugadores , pudiendo darles unos atributos bastante peligrosos. Podemos también jugar en opción de multijugador a través de red, y por supuesto, siguiendo las últimas tendencias, a través de Internet, en una dirección creada al efecto.

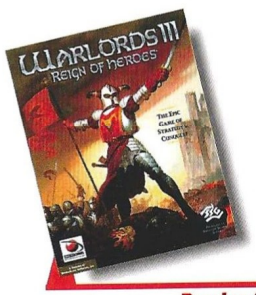
Otra de las innovaciones es la elección a nuestro gusto de la resolución de la pantalla de juego, pudiendo llegar a 1024 X 768. Por muy raro que parezca, la máxima resolución no afecta prácticamente nada al desarrollo de la acción, puesto que no ralentizan los efectos.

Gráficos y sonido

Los gráficos son lo que realmente ha cambiado de forma notable en esta última entrega. La animación de cada una de las unidades es completa, el terreno está soberbiamente dibujado, y la variedad en castillos, unidades, ejércitos neutrales, monstruos y demás personajes es absoluta. Además, las tropas disponibles para cada raza son muy diferentes unas de otras; así, por ejemplo, los ejércitos de la oscuridad están dotados de esqueletos, demonios, fantasmas, etc, unidades que, lógicamente, en un ejército imperial no sería posible encontrar.

Las animaciones están muy bien representadas en formato AVI. De vez en cuando, consejos o amenazas son representados por personajes en nuestra pantalla, incluyendo gráficos y efectos de sonido excelentes.

En cuanto a los efectos de sonido, también han mejorado muchísimo. Los efectos son más adecuados a la atmósfera bélica implícita en el juego, y la música aunque es digitalizada, sigue siendo como en todos los juegos de estrategia, algo que gusta la primera hora de juego y cansa en la segunda, pero como en Warlords III todo es configurable, se puede eliminar dejando sólo los efectos de sonido, algo



Precio: 6.990
Requerimientos: 486 DX2 100, CD ROM 4X, 8Mb de RAM, MS-DOS o Windows 95, 39MB de disco duro libre, ratón
Nº de jugadores: De 1a 8
Editor: Red Orb
Distribuidor: Electronic Arts

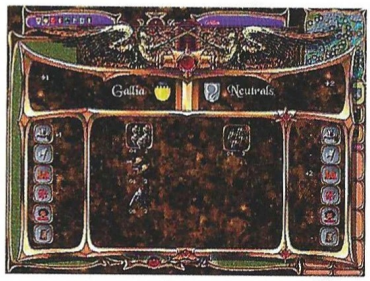
que resulta, por cierto, totalmente recomendable.

Mecánica de juego

El juego se basa en el clásico sistema de turnos. Como opción podremos configurar el tiempo de juego o el número de turnos. Una vez que el jugador activo ha utilizado todas sus unidades se termina su turno y comienza el siguiente jugador. La finalidad del juego es la de dominar todos los territorios. Para alzarse con la victoria, hay que ir conquistando tierras y eliminando a los demás contendientes, y como dirían en Los Inmortales, sólo puede quedar uno. Los héroes y demás personajes principales pueden entrar en ruinas y palacios perdidos, o grutas secretas a fin de conseguir, objetos de poder, mágicos, armas o incluso poderosos aliados. Las posibilidades son tan grandes como posibles.

El truco es...

Debemos de planificar recursos y enviar grandes grupos de combate con fuerza suficiente para tomar los castillos y plazas fuertes. Cuando tengamos un dominio consolidado del territorio, lo mejor es arrasar las ciudades, así no debemos de preocuparnos por su reconquista, al tiempo que eliminamos poco a poco los recursos del enemigo. Salvar la partida antes de cada ataque importante.



Conclusión

Un programa genial, digno continuador de la serie, que ofrece innumerables mejoras sobre sus anteriores hermanos. Con una calidad gráfica excepcional, y unas opciones de juego que dan lugar a innumerables variaciones, logra poner la guinda a una serie que poco más podría mejorarse. Una adquisición obligada para cualquier tipo de aficionado a la estrategia. Tanto los usuarios más experimentados como los más principiantes, encontrarán en este juego un auténtico desafío.

Calificación

Warlords III

Pros: Gráficos muy mejorados y unas animaciones logradísimas. La estética muy depurada y cuidada al máximo. Jugabilidad completa al poder unirse hasta 8 jugadores por turno en el mismo ordenador, por red, y la posibilidad de juego a través de Internet.

Contras: No viene con editor de escenarios, aunque jugando con la opción de mapa aleatorio, se puede suplir el inconveniente sin problema. Los efectos de sonido podrían haber sido mejorados.

La vida es flujo

The Tone Rebellion

Hace casi dos años nos sorprendió un singular juego llamado Ascendancy. Sus creadores repiten ahora la hazaña con otro título de estrategia en tiempo real que destaca por su originalidad y novedoso diseño, a pesar de que quizá no se convierta en superventas.

Las tribus se escindieron hace mucho tiempo, durante la Gran Convulsión, quedando sumidos sus supervivientes en un prolongado letargo y desapareciendo cualquier memoria de lo que antes fueron. El Leviathan había separado el mundo en islas y casi exterminado a las tribus de flotadores, aunque mantenía cierta cohesión entre ellas para que sus criaturas pudiesen extenderse por todas partes y, pervirtiendo el Tono, fuente dadora de vida, acabar con las tribus.

Un buen día, sin saber muy bien si era obra del destino o alguna fuerza superior, los Tark renacieron al reino físico en la isla de Tarzus, los Dyla al natural en el bosque de Pangir, los Cephean al etéreo en el mar, y los Zygon al sobrenatural en las cavernas de cristal. Cada tribu existía en un reino, y cada reino ostentaba un poder superior sobre el siguiente completando un círculo eterno. Unidos o por separado, debían eliminar al Leviathan para que el mundo fuera uno de nuevo.

New age: sencillo y profundo

Este resumen de la historia de Tone Rebellion, es el punto de partida para este juego de estrategia en tiempo real que no sólo se distancia de todos los tópicos del género por su diseño, aspecto gráfico y aire "new age", sino que debido a un elevado componente argumental y a la existencia de algo más que la explotación de recursos, producción de edificios y unidades, y combates, se convierte en una pieza única para todo aficionado a la estrategia.

En The Tone Rebellion no hay demasiadas estructuras que construir, apenas siete. El tipo de unidades se reduce a cuatro, y los recursos son tres, aunque proceden todos de la misma fuente. Aunque los edificios presenten un aspecto 3D, el resto es todo en 2D. Esta recapitulación de características induce a pensar que el producto supone un retroceso visual y que además no contiene demasiada variedad.

Sin embargo sus puntos fuertes hacen palidecer a estas posibles flaquezas, y van más allá de lo que nunca llegaron Command & Conquer o Red Alert. La fuente de vida y recursos son las charcas de Tono, unos pozos azules que no sólo traen a la vida a los flotadores, sino que proporcionan materia prima a cada uno de los tres generadores de recursos: el de tonostructura –necesaria para construir edificios y mantener dojos y torres de hechicería–, el de tonomagia –necesaria para mover edificios de lugar, mantener hechiceros y las torres de hechicería–, y el de tonocristales –necesarios para el mantenimiento de los dojos y sus miembros–.

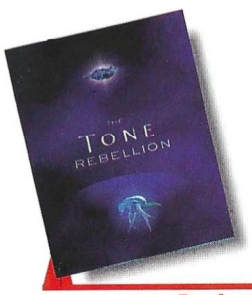
Argumento y estrategia

Los edificios, además de los tres generadores de recursos, incluyen el difusor de tono –imprescindible para acceder a nuevas zonas de las islas–, dos tipos de dojo y una torre de hechicería, y el centro principal de la tribu –el único que sólo se puede mover pero no construir–. Al comienzo de cada juego en solitario, el jugador dispone de unos cuantos flotadores, su centro tribal, una charca de Tono, y varios nodos de Tono sobre los que edificar. Para extender sus dominios, es necesario construir difusores de tono cerca de las fronteras del dominio existente, y avanzar de esta forma por cada isla para limpiarla de todo vestigio del Leviathan, que una vez expulsado de una isla, jamás podrá volver a ella.

Al mismo tiempo hay que encontrar y recoger diversos artefactos entre los que se encuentran las llaves que abren los puentes que mantienen la débil cohesión entre las islas. Con ellas se abrirán los puentes y se accederá sucesivamente a cada una de las islas hasta llegar a la central y derrotar al Leviathan. Los demás artefactos, activan unos lugares místicos que proporcionarán a las tribus los conocimientos necesarios para que el Despertado, un flotador especial que nace en un momento dado del juego y el único capaz de destruir los sellos que mantienen vivo al Leviathan, pueda derrotar a la bestia.

Desarrollo incentivado

Mientras se produce el avance por las islas, la tribu crecerá en número y experiencia, pudiendo existir flotadores de diversos niveles en los dojos y torres de he-



Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 90,16MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: The Logic Factory
Distribuidor: Virgin

The Tone Rebellion se separa de los tópicos del género por su diseño, aspecto gráfico y aire "new age"

chicería. Otra cosa importante acerca de Tone Rebellion es que no se controlan las unidades por separado, sino los edificios. Se selecciona un edificio y aparece un menú de órdenes que cumplirán los integrantes del dojo o torre. Así mismo, existe la posibilidad de crear unos botones de acceso rápido a los edificios "militares" para poder dar órdenes a sus miembros desde cualquier lugar, algo muy de agradecer si no se desea trasladar constantemente los edificios de lugar a medida que se avanza de una isla a otra.

El truco es...

El primer edificio que debes construir es un generador de tonostructura. El botón de lista de tareas es sumamente importante, ya que te permite asignar prioridades a los diferentes trabajos que estén realizando tus flotadores.

The Tone Rebellion es por tanto un juego que no se basa únicamente en la explotación de recursos y la construcción de estructuras, sino que aporta un elemento de descubrimiento y utilización de conocimientos adquiridos sobre la historia del mundo y los lugares místicos que hay en cada isla. Además, el avance de las unidades añade un importante factor de juego, incentivando al jugador a ganar batallas y obtener nuevos conocimientos.

A pesar del aspecto "new age" del juego, acentuado por su banda sonora, y de lo diferente que resulta de la inmensa mayoría de los títulos del género, The Tone Rebellion es adictivo y posee una rejugabilidad importante. Por añadidura el producto está completamente en castellano, sin duda un buen aliciente con respecto a otros juegos.

Calificación

The Tone Rebellion

Pros: The Tone Rebellion es original e innovador, combinando en su diseño aspectos habituales del género con elementos argumentales muy importantes en el juego.

Contras: Aunque el máximo tamaño de juego suponga una importante cantidad de islas, de alguna forma limita las sorpresas que puede encontrar el jugador. No hay niveles adicionales ni editor de escenarios, y aunque sería difícil su existencia dado el diseño del propio juego, se limita también con ello la vida del producto.

Infierno en el Pacífico

Pacific General

Desde el 7 de Diciembre de 1941 al 7 de Mayo de 1942, los Japoneses avanzaron con precisión barriendo el este de Asia, las Indias y una gran parte de la Melanesia. Traspasaron los límites de Filipinas, la isla de Wake, Guam y Singapur. Su avance aparentemente imparable y con golpes tremendos como Pearl Harbour o Savo parecía decisivo.

Volvemos a encontrarnos con otro título más de la secuela creada por Panzer General que abarca la guerra en el Pacífico. Con las posibilidades ya expuestas en los anteriores compañeros de saga y la posibilidad de juego por red, Pacific General es un programa que no cambia substancialmente la esencia de juego, siendo sus principales innovaciones una mejor calidad en los efectos de sonido y la mejora en el menú desplegable a la izquierda de la pantalla, causando un efecto visual más completo al abarcar toda la zona del mapa y mejorando el área de juego.

Los turnos de juego

Como es norma de la casa, el programa se desarrolla en turnos de juego, pasando la iniciativa a manos del jugador contrario en cuanto terminemos de mover o disparar todas, algunas o ninguna de las unidades a nuestro cargo.

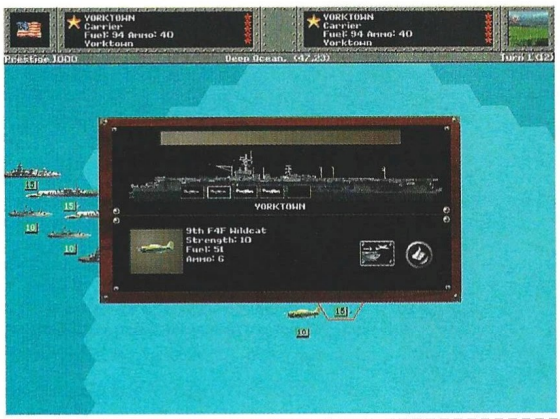
Al ser un programa que desarrolla la guerra en el Pacífico, tenemos una innegable ventaja como es el desarrollo de la estrategia aeronaval. El equilibrio demostrado en la guerra anfibia es mucho mayor y más delicado de manejar que en anteriores entregas.

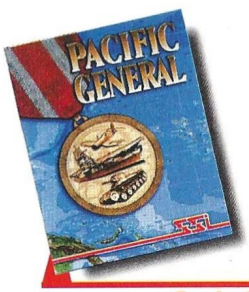
El jugador disfrutará persiguiendo y cazando submarinos y planificando misiones de vuelo, tanto de ataque como de escolta o de PA (Patrullas Aéreas). Deberéis decidir el tipo de armamento necesario para cada una de ellas y sabréis lo que es estar en la piel del Almirante Yamamoto cuando en Midway tuvo que decidir: ¿torpedos o bombas de caída?

Otra mejora importante es la versatilidad del editor de escenarios, donde los iconos son claros, sencillos y eficaces, terminando de diseñar una batalla aeronaval, anfibia, o terrestre en muy poco tiempo y con unos resultados asombrosos.

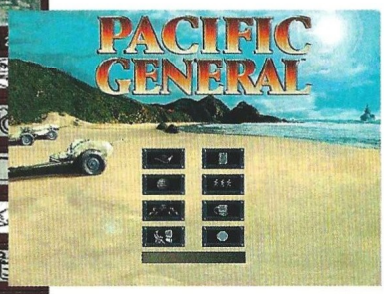
Gráficos y sonido

El apartado gráfico es bastante bueno. Con unas figuras mayores y mejor trazadas, la acción llena toda la pantalla. Por otra parte los terrenos donde se desarrolla la acción son una delicia para la vista mostrándonos hasta los grados de profundidad de la costa como si





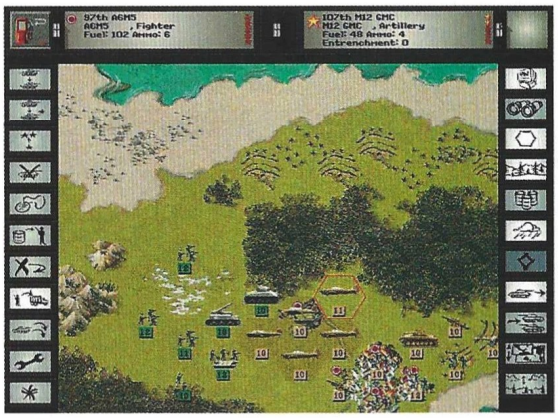
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, SVGA, Windows 95, CD ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: SSI
Distribuidor: Proein



Conclusión

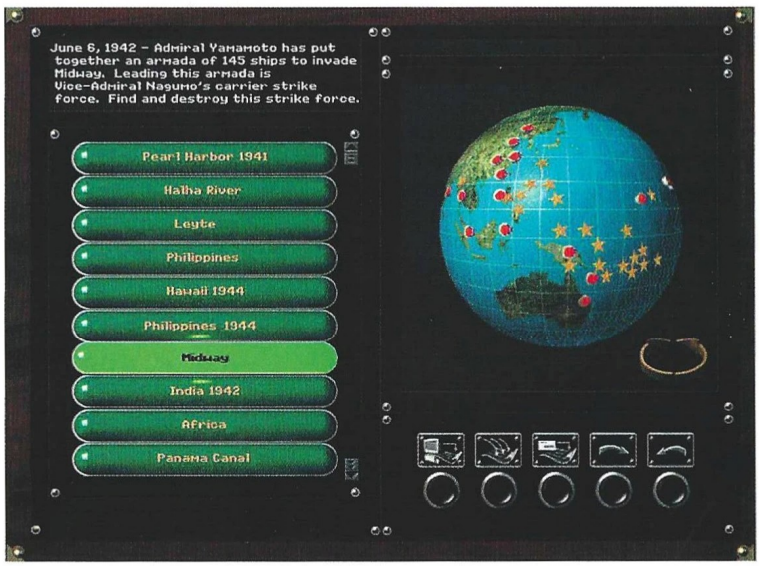
Un programa adecuado para los amantes de la guerra en el Pacífico, con un editor de escenarios que asegura un tiempo y unas posibilidades de diversión prácticamente inagotables, aunque, eso sí, demasiado parejo con sus populares predecesores. Es hora de que SSI se decida a cambiar un poco la imagen y el sistema, ¿no creéis?

El jugador disfrutará persiguiendo y cazando submarinos y planificando misiones de vuelo, tanto de ataque como de escolta



El truco es...

La capacidad del enemigo para camuflarse, especialmente el bando japonés, obliga al bombardeo artillero preliminar a fin de limpiar la zona antes de la ocupación. La superioridad Norteamericana en el aire es una ventaja que hay que aprovechar, mientras que por otra parte la superioridad nipona en el mar es la única respuesta válida al poder aéreo Norteamericano.



de una auténtica Carta de navegación se tratase. El sonido es excepcional. Música perfectamente digitalizada de Chuck Berry, Rock´n´Roll y algo de Blues movido impresiona por su acústica, aunque resulta un poco chocante escucharlo mezclado con los efectos de bombardeo y la refriega de las unidades que combaten. No lo desconectéis, pues merece la pena escuchar, al menos un buen rato.

Calificación

Pacific General

Pros: El apartado gráfico es bueno. La base histórica es tremendamente ajustada al programa, por lo que el realismo está asegurado. El editor de escenarios, depurado por las anteriores entregas es un ejemplo de sencillez, por lo que la jugabilidad está asegurada. Las campañas y escenarios dejarán satisfechos hasta los jugadores más exigentes.

Contras: No aporta nada nuevo a una serie brillante, pero extensa. Es el mismo sistema que en anteriores entregas, por lo que salvo los escenarios no existen grandes diferencias. Por otra parte, el programa exige unos requerimientos técnicos de un nivel muy superior a lo que en realidad ofrece.

Rompiendo con todo

Conquest Earth

Hace ya muchos meses que el grupo EIDOS viene anunciando a bombo y platillo su gran juego de estrategia. Tras múltiples retrasos causados por diferentes motivos, Conquest Earth está listo para su lanzamiento.

Alienígenas y terrícolas se disputan el control del planeta Tierra. Original, ¿verdad? Sin excesivas pretensiones argumentales, la filosofía básica de Conquest Earth es mantener al jugador en un estado de tensión constante, obligándole a controlarlo absolutamente todo en todo momento.

Pero antes de proseguir por esa línea, hay que advertir que el diseño visual del juego es uno de los más cuidados: dependiendo del bando escogido, el interfaz de pantalla presentará un aspecto diferente, siendo algo orgánico para los alienígenas y tecnológico para los humanos. También hay que aclarar que Conquest Earth posee dos modos de juego amén de una opción multijugador.

Novedades plausibles

Uno de los modos de juego consiste en pasar una a una todas las misiones de cada una de las razas, con la estructura habitual de informe de objetivos y situación, juego, e informe de resultados, siendo éste el modo más sencillo y cómodo para todo el que esté habituado a los juegos de estrategia en tiempo real. El otro, consistente en una campaña, no consta únicamente de una serie de misiones unidas entre sí por animaciones, sino de algo mucho más complejo.

En una pantalla desde la que se puede ver el globo terráqueo girando, se controlan satélites, fábricas, producción e investigación tecnológica, asignando a los diferentes países tareas para realizar como por ejemplo, producir tanques. En el momento en que haya un conflicto en un punto determinado, el jugador deberá acudir a él y resolverlo.

Al margen de la mayor o menor variedad de unidades tanto humanas como alienígenas, cabe destacar estas últimas por sus especiales características, ya que implican un desequilibrio de la balanza de juego que desde cierto punto de vista, puede resultar un aliciente. Básicamente, los alienígenas son capaces de unirse entre sí para mutar y formar una criatura distinta, lo cual elimina en cierta forma la necesidad de determinadas estructuras para la producción de unidades.

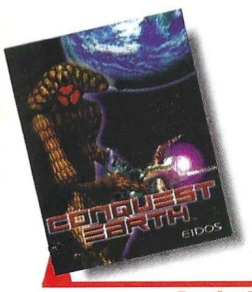
Gráficos de impresión

A este nivel destaca el aspecto gráfico de Conquest Earth, con imágenes en miles de colores, alta resolución, y unos efectos visuales impresionantes como transparencias, "morphing", explosiones espectaculares, y varios más. La banda sonora que acompaña de alguna forma a los gráficos, contiene temas muy diferentes, pero en su mayoría son calificables como "máquina puro y duro", acentuando así el intencionado dinamismo de locura que caracteriza el juego.

Sumándose a la habitual gestión de recursos, edificios y unidades, se introducen algunos elementos nunca utilizados en un juego de estrategia anteriormente, al menos no en la forma en que se hace en Conquest Earth. Buen ejemplo de ello son los satélites, que una vez en órbita ofrecen información sobre el terreno o una poderosa arma cuando están en la posición adecuada, y se pueden controlar de manera coherente desde el interfaz.

Lo diferente no siempre es bueno

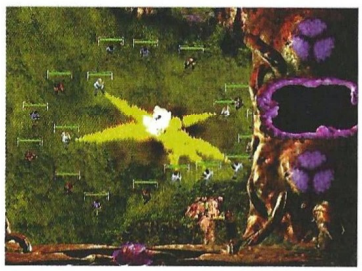
Configurando todo esto, en principio, un magnífico juego, llegamos al que creemos principal error del juego, muy vinculado a la filosofía dinámica del mismo. El enemigo controlado por el ordenador siempre posee inteligen-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, Windows 95 o MS-DOS 6.0, CD-ROM 4x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

cia artificial, una cualidad que en la mayoría de las ocasiones funciona perfectamente ofreciendo un elevado nivel de desafío al jugador humano. Sin embargo, no sucede lo mismo con las unidades controladas por el jugador, ya que la IA no existe para ellas.

Como decíamos, bajo el punto de vista del diseño y concepción del juego, esto es justificable porque obliga al jugador a estar pendiente de todos los frentes y ocuparse de la más mínima incidencia en el frente, pero resulta tremendamente cargante que las unidades propias ni siquiera respondan a los ataques enemigos para defender su vida, por no mencionar una posición o una estructura. Esto se ve empeorado por otra característica, si cabe aún más irritante, que obliga a efectuar cada uno de los disparos manualmente, ya sea con una o varias unidades seleccionadas.



El truco es...

Utiliza siempre que puedas las tres cámaras que te permitirán vigilar zonas o unidades, de forma que estés alerta ante cualquier conflicto que pueda producirse en ellas. Puesto que los satélites describen órbitas predeterminadas, no dudes en utilizarlos cada vez que puedas, ya que tardarán en volver a aparecer.

Estrategia arcade

Debido a esto, la lucha por parte del jugador humano convierte Conquest Earth en un juego arcade, sin importar lo más mínimo la existencia de recursos, producción de unidades o construcción de estructuras. Aunque todo esto sea intencionado por parte del equipo de diseño, sencillamente no nos gusta. Podemos equivocarnos como cualquiera, pero la idea que todo el mundo tiene acerca de lo que es un juego de estrategia en tiempo real, poco se corresponde con la realidad de Conquest Earth. Como tal, lo valoramos en muy poco, aunque quizá, como arcade nuestra opinión sería distinta, pero a fin de cuentas se supone que es un juego de estrategia y como tal se vende. Si bien muchos de sus elementos podrían haberlo convertido en toda una novedad dentro de su pretendido género, la inexistencia de IA para el jugador humano para acrecentar el dinamismo provoca un irritante vacío que difícilmente se puede comprender fuera del marco de la concepción y diseño del juego, que de partida nos parecen erróneos. Como siempre, de ti dependerá la decisión.

Calificación

Conquest Earth

Pros: Conquest Earth aporta numerosos elementos novedosos al género de estrategia. El juego está traducido y doblado al castellano.

Contras: Más que un juego de estrategia, Conquest Earth es un arcade, algo que no cuadra mucho con el género al que pretende acogerse. La inexistencia de IA para el jugador humano es imperdonable.

El fútbol desde otro punto de vista

FIFA Soccer Manager

Muchos han sido los juegos que nos han permitido disfrutar de toda la pasión del fútbol en nuestros ordenadores, pero no tantos los que nos han adentrado en la parte más compleja de este deporte, la que nos muestra precisamente éste juego.

La sección de deportes de Electronic Arts, que tantos títulos de simulación deportiva ha creado, nos ofrece ahora una nueva simulación deportiva dedicada al deporte rey. Esta vez, sin embargo, no se trata de un nuevo simulador de partidos de fútbol, sino que se encuentra más en la línea de simulaciones tales como SimCity o A-Train.

En FIFA Soccer Manager tomamos el papel del gerente de un equipo de fútbol (el que nosotros elijamos de entre varias decenas de equipos reales). Nuestra misión como gerente será la de tomar un buen número de decisiones que hagan que este equipo llegue a lo más alto de los campeonatos.

Cualquier equipo, mientras no sea español

Al comenzar el juego deberemos escoger el equipo que va a "tener la suerte" de tenernos por gerente. El programa nos ofrece una larga lista de equipos, de 1ª, 2ª o 3ª división, o de la Superliga. Estos equipos están organizados según el país al que pertenecen: Inglaterra, Alemania, Francia, Italia o Escocia.

Desgraciadamente no hay ningún equipo español disponible en FIFA Soccer Manager. Muchos se van a quedar con las ganas de controlar el destino del Atlético de Madrid, el Betis o el Barça. Esto sin duda le quita puntos a este juego. Si se hubiera incluido a España en la lista de equipos, el juego tendría un aliciente bastante importante.

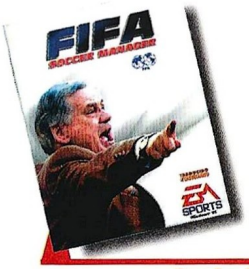
Una vez hayamos escogido el equipo, comenzará el juego. Ante nosotros aparecerá la lista de jugadores del equipo que estemos dirigiendo, con sus atributos personales. Rodeando a esta lista encontramos un montón de iconos que nos transportan a las secciones del programa desde las que podemos realizar las distintas decisiones sobre los entrenamientos, el dinero a gastar en las reformas y mantenimiento del estadio, etc.

Entrenando al equipo

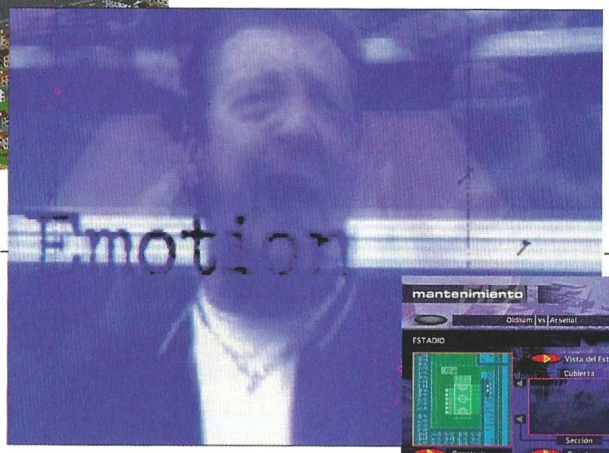
La simulación almacena, para cada jugador, una serie de puntuaciones que indican su forma física y mental en diversos aspectos. Por ejemplo, cada uno tiene asignados una serie de puntos de movimiento, que indican su capacidad para correr por el campo; puntos de potencia, que determinan su resistencia al cansancio físico; de nivel, que indican su habilidad con el balón; puntos de liderazgo, de capacidad de parar el balón, de saque, de determinación, y un largo etcétera. Por si fuera poco, algunas de estas puntuaciones se encuentran subdivididas en otras más. Por ejemplo, los puntos de movimiento se dividen en velocidad, agilidad y aceleración, mientras que los de potencia se dividen en resistencia, fuerza y salud. Todas estas puntuaciones se emplearán para calcular, junto a otros muchos factores como la moral del equipo, el estado del campo, el dinero invertido y muchos más, para simular un partido de manera realista.

La mejor manera de conseguir un equipo campeón es realizando entrenamientos. Para ello disponemos de un calendario semanal en el que podemos indicar qué ejercicios debe hacer cada jugador en cada día de la semana: tiros, pases, cabeza, esprintar, fondo, sesión de fisioterapeuta, etc. Cada ejercicio ayudará a mejorar las puntuaciones de un factor distinto.

Además de ordenar los entrenamientos que deben realizar los jugadores, otra de nuestras tareas es la de determinar el estilo de juego del equipo. Daremos a cada jugador órdenes individualizadas acerca de su papel en el partido. Así, ordenaremos a algunos que se encarguen de subir el balón hasta el área contraria, otros harán jue-



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 75, 8Mb de RAM, Window 95 o MS-DOS, 49Mb de disco duro libre, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts



go de equipo mientras que otros tirarán a puerta... Aquí resulta muy importante conocer bien a cada uno de nuestros jugadores, sus capacidades y limitaciones.

Invirtiendo millones en cada partido

Como gerente tendremos a nuestra disposición las arcas del tesoro del equipo. Al comienzo del juego contaremos con varios cientos de millones (esta cantidad depende del equipo y de la división en la que se encuentre). Conforme avance el juego iremos gastando el dinero, invirtiéndolo en mejoras y pagando a nuestros jugadores. Los gastos proceden de numerosos frentes: el pago a nuestros jugadores (contratos millonarios), la construcción de ampliaciones en el estadio, etc.

Finalmente nos enfrentaremos a la gran prueba: el partido. Todos nuestros esfuerzos en entrenar al equipo, en darles las mejores indicaciones y en reformar el estadio se verán recompensadas por la victoria o frustradas por la derrota.

Los partidos se simulan, no pudiendo intervenir en su desarrollo. Cuando haya terminado la simulación se mostrarán los resultados y estadísticas, y se hará balance de los gastos. Tenemos la posibilidad de contemplar nuestros partidos como si fueran televisados, aunque la vista es siempre isométrica y carece del atractivo de los juegos deportivos 3D.

Nuestra misión como gerente consiste en tomar decisiones para llevar a nuestro equipo a lo más alto

El truco es...

Conviene ser precavidos y ahorradores, sobre todo al principio, y no apresurarse a construir ampliaciones del estadio ni gastarse mucho en nuevos jugadores hasta que hayamos ganado nuestros primeros cientos de millones. Tampoco conviene cansar demasiado a los jugadores con entrenamientos excesivos.

Calificación

FIFA Soccer Manager

Pros: La simulación toma en cuenta un gran número de factores y, por lo tanto, es extremadamente realista. El aspecto visual de los menús y los sonidos de fondo añaden atractivo al programa.

Contras: A menos que se sea un fanático del tema de la administración de equipos de fútbol, este juego puede ser tan aburrido como trabajar con una hoja de cálculo. Se echa de menos un poquito de acción y la presencia de equipos españoles.

La picadura del escorpión

Extreme Assault

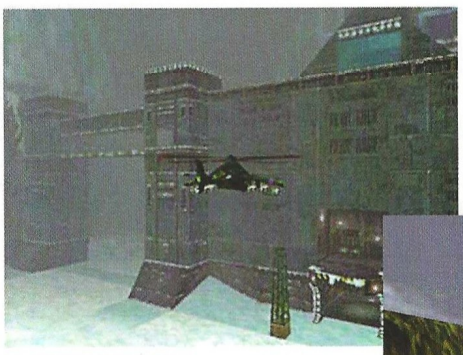
Si te apasionan las misiones difíciles, la acción en su estado más puro y los helicópteros y tanques, te gustará Extreme Assault. Es como el hermano menor de MDK, y aunque no llega a esos extremos, se acerca peligrosamente

Me viene a la memoria el tiempo que disfruté con un juego que salió al mercado en Marzo de 1996. Se llamaba Firestorm Thunderhauwk 2 y podría calificarlo como el precedente más inmediato y de mayor parecido respecto de Extreme Assault. ¿La diferencia? Si elevamos al cuadrado la calidad gráfica, la adición que provoca cuando comienzas a jugar y la claridad de las misiones encomendadas al ser expuestas, serían iguales. En otro orden de cosas, el juego que nos ocupa está sin embargo por debajo de MDK, citado aquí por ser la última producción en el mercado que tenga algún parecido con Extreme. Pero ¿cuáles son las cualidades de este simulador de combate que ha conseguido mantenerme tantas horas pegado a la pantalla de mi ordenador? Muchas, en verdad que son muchas y variadas y a continuación las analizo.

El helicóptero y el tanque

Como es natural no podemos jugar desde el comienzo hasta el final todos y cada uno de los productos que llegan hasta nuestra redacción, sería materialmente imposible, aunque sí los analizamos en profundidad más allá de toda duda. En teoría aparecen dos vehículos en el juego: un helicóptero y un tanque, ambos de similar manejo y cualidades extraordinariamente parecidas, eso sí, cada uno en su entorno. Sólo he tenido oportunidad de jugar las misiones del primero, pero ha sido suficiente. La flexibilidad en el manejo del aparato, el empuje de la inercia en sus giros, la capacidad de destrucción y su fiabilidad, le colocan en una posición privilegiada respecto de otros juegos de acción. Para empezar, no necesitas ochocientas teclas de funciones, pues en el juego, el helicóptero o el tanque tan sólo son medios para conseguir un fin: terminar con éxito las misiones. El manejo, pues, es de lo más simple, con el uso obligado de las teclas de dirección, dos más para ascender o descender y alguna otra para el armamento.

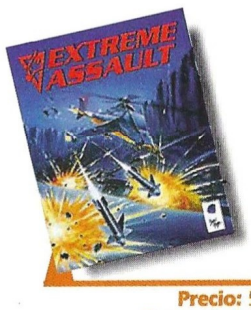
Esta calidad de juego permite algo tan sencillo con olvidado a veces en el mundo del ocio informático por parte de los programadores: divertir permitiendo que te centres en lo que realmente importa, que es la lucha, no el pilotaje. A ello contribuye de forma importante el diseño de las misiones y la claridad con que han sido realizados los gráficos que, aun siendo de una complejidad más que encomiable, no representan un obstáculo a la hora de divisar los objetivos, si bien y por fortuna, no adolecen de la simplicidad con que algunos pretenden evolucionar productos para una mejor asimilación por parte del usuario, cuando en realidad lo que falta es cierta calidad de acabado, cuestión que no tiene razón de ser en este caso. Aclarado, pues, que ni el manejo de los transportes ni el entorno gráfico adolecen de falta alguna, pasemos al desarrollo de la acción.



Las misiones

Si existe algo que agrada cuando resuelves las primeras misiones propuestas en Extreme Assault, es que se trata de un todo lineal. Al igual que en MDK, es imposible perder el contacto con la realidad, puesto que toda la trama está hilada, no pudiendo por ejemplo, pasar a un túnel, sin haber eliminado las fuerzas enemigas que defienden el generador de energía para mantener el campo que protege la entrada al mismo.

¿Qué se consigue con ello? Pues captar tu atención hasta el límite. Es como seguir la continuidad de una película. Si tienes que cortar por alguna razón, estás deseando continuar porque no sabes lo que te espera más allá de la zona en donde te encuentras. Si el entorno en donde se desarrollan tales misiones, amen de las distintas



Precio: 5.950
Requerimientos: 486DX 4/100 MHz, 16 Mb de RAM, MS-DOS o Windows 95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, VESA, Joystick, Ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

El juego posee niveles diseñados de forma especial para multijugador y varios entornos como valles, junglas o volcanes

posibilidades gráficas que te permiten adaptar el juego a la potencia del procesador de tu máquina –es preferible menos calidad visual y más fluidez de juego–, es más que aceptable, la escalada de dificultad propuesta a medida que avanzas, se ve desahogada por pequeñas "misioncillas" que podrían llegar a considerarse como áreas de descanso en el todo general. Un todo que ofrece cuatro niveles de dificultad inicial para, desde ahí, aumentarla de manera intrínseca en cada misión particular.

La cada vez menos fácil resolución de las misiones, avanza de forma tan suave, tan paulatina, que apenas notarás la diferencia entre las primeras que jugaste y la última en la que te encuentras, pero no cabe duda que no es lo mismo acabar en la carretera con un convoy de camiones protegidos por algunos helicópteros, que aniquilar toda una horda de arañas gigantes programadas para destruirte, en el interior de una cueva por cuyas paredes y techo pueden trepar, todo ello aliñado con el poder destructor de un láser que no para de moverse, o con el lanzamiento de misiles buscadores de calor. ¡Es alucinante! A veces anhelaras tener doce ojos, pero cuando consigues el éxito en lo que haces, sientes la mayor satisfacción imaginable, porque el juego está impregnado de una atmósfera tal que te hace sentir como parte de algo importante, circunstancia muy difícil de controlar en un entorno donde la atención que debes prestar a los acontecimientos es máxima.

El truco es...

Cuando te encuentres en el interior de la caverna, llegarás hasta una sala con dos columnas y una barrera que protege el túnel que hay en el centro. Deberás librarte de los antiaéreos escondiéndote tras las columnas y asomando el helicóptero de vez en cuando. El rayo de luz que sale del túnel es un láser que terminará contigo en pocos segundos si te alcanza.

¿Algo más? ¡Pues sí! Niveles especialmente diseñados para el modo multijugador y varios entornos: valles, interiores, junglas y volcanes, hasta seis diferentes con muchísimas misiones cada uno. En fin, hay que jugarlo para saber lo que uno se pierde, pero hay algo que es seguro: no te aburrirás.

Calificación

Extreme Assault

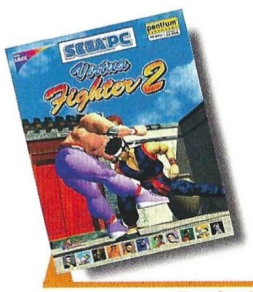
Pros: Se trata de un simulador de combate de muy fácil manejo aún en las situaciones más complejas. Los gráficos tridimensionales son excelentes y si se posee un buen equipo, supremos. La música incita a la batalla y la explicación de las misiones es concreta y clara. Muy adictivo y con posibilidades de vencer en los niveles de baja dificultad.

Contras: El único juego con el que he podido compararlo no ha sido ninguno que se le parezca a primera vista, sino con MDK. Sus misiones y propuestas son similares en otro orden de cosas, pero Extreme es un aprendiz al lado de MDK.

El regreso de los dioses

Virtua Fighter 2

¿Puede justificarse tal escarnio alegando motivos o ambiciones personales? Akira se exhibe contra Wolf, Pai quiere derrotar a Lau, su padre, Jeffrey desea conservar su sustento, Kagemaru desenmascarar la organización secreta que convoca el torneo, Jacky rescatar a su hermana –la cual está en su contra–, Shun-Di medirse con los demás y León luchar por su libertad. . . . Y sólo puede quedar UNO.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90, 8 Mb de RAM, 80 Mb de Disco Duro, Windows '95, DirectX3, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

Un año y tres meses después de cribar la calidad de las artes marciales en la primera entrega de Virtua Fighter, Sega importa al PC, directamente desde la Saturn, la segunda parte de uno de sus juegos más exitosos. Esta nueva versión te ofrece un mayor número de jugadores y escenarios respecto de la anterior, nuevas opciones y una calidad gráfica que mezcla las imágenes planas de los fondos en algunas escenas –imágenes reales por cierto–, con los decorados tridimensionales más cercanos al ring, observados por una cámara en perpetuo movimiento, decidida a aprehender una realidad que poco dista de la verosimilitud con que cuentan estos campeonatos en la vida real. El mismo aspecto visual general que su predecesora, pero con unos gráficos mucho más pulidos; las calidades y texturas de esta segunda entrega, te dejarán sin palabras. Su realismo en lo que a movimientos se refiere, va más allá de lo humano, obligando a que te admires de sus ejecuciones, dada la imposible realización fuera del PC, de los golpes y técnicas de combate que aquí se desarrollan, por mucho que la raza humana evolucione. Y es que en Virtua Fighter 2, todo transcurre de forma tan natural, como si de algo cotidiano se tratase...

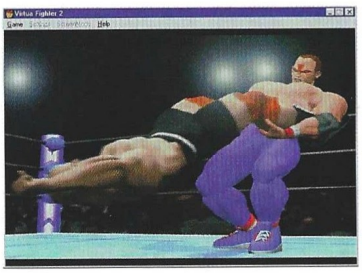
El Golpe

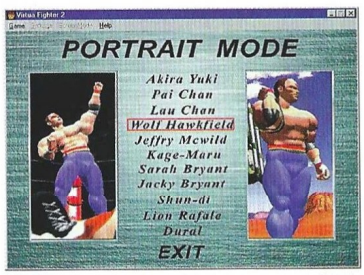
No existe el golpe definitivo, o al menos entre los luchadores resulta muy difícil propinarlo a un contrario cualificado, pero mientras esa incontestable técnica llega hasta nosotros, podrás practicar en las arenas desde un espectacular yoko-tobi-gery en el aire, algún oportuno barrido, o el contundente ura-mawasi-gery para cerrar la boca en redondo a algún que otro contestatario/a. En las luchas bajo el agua, en donde tus movimientos serán más torpes, resulta muy efectivo practicar ushiro-gery, uraken o tate-tsuki con tu contrincante, y si puedes hacerlo varias veces seguidas, mejor. Oi-tsuki y yako-tsuki serán de gran utilidad en los momentos cuando sea más efectivo un ataque a media altura con los puños, por ejemplo cuando derribas a tu oponente y éste se recupera sin llegar a ponerse de pie.

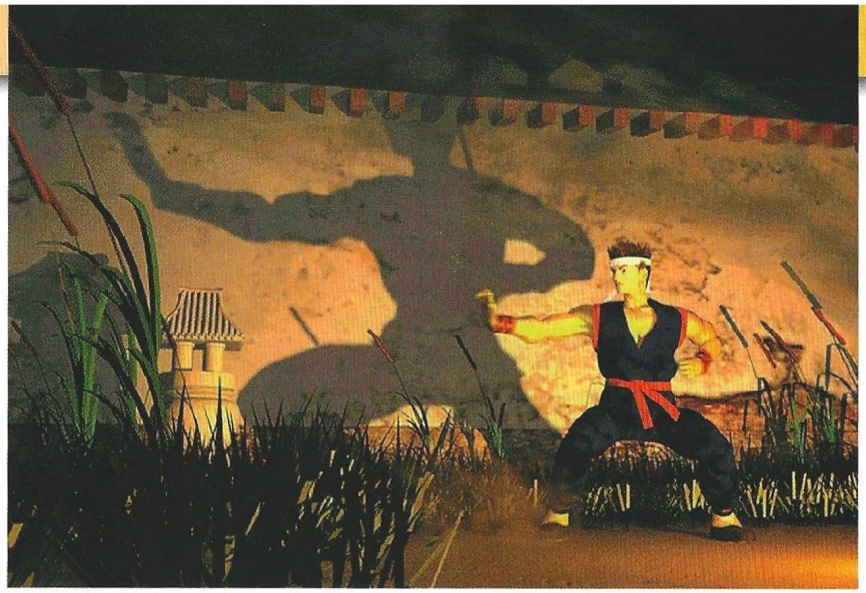
Aunque las técnicas de ataque y defensa han sido depuradas, el mayor número de polígonos utilizados al crear los personajes dota al juego de un realismo más creíble que el de la versión anterior. El contacto con el cuerpo del contrario puede realizarse a traición si cargas con tus adversarios como si se tratasen de troncos, para estamparlos contra el suelo y luego saltar sobre sus cuerpos. En verdad que hay momentos en los que casi puede adivinarse la textura de los huesos rotos bajo tus pies. No hay "gore", la lucha no es "demasiado fantasma" y los movimientos de los personajes se adaptan –dentro de unos posibles que no son ni mucho menos absolutos– a lo que pudieras encontrar en la vida real, aportando un complejísimo número de figuras para realizar durante la lucha.

Abanico de posibilidades

La última conversión Sega al mundo del PC arrastra todos y cada uno de los elementos que ofrece la original en Saturn, incluido un álbum de fotos de cada uno de los personajes, que conforman una galería en donde se exhiben las habilidades de los diseñadores como creadores de verdaderas obras maestras de







El mayor número de polígonos utilizados al crear los personajes dota al juego de un realismo más creíble

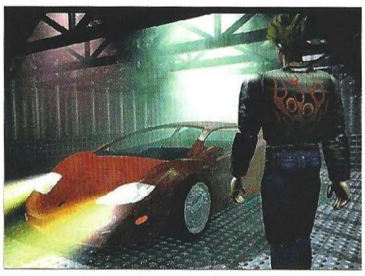
elaborado colorido, es decir: no sirven para nada más que para regalarte la vista.

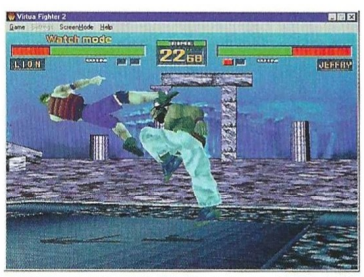
Como puedes imaginar, existen varios modos de juego: uno para el jugador individual y otro para varios jugadores, ya sea a través de Internet, IPX, módem o serie. Aquí podrás llegar a disfrutar hasta de dos grupos de cinco luchadores cada uno para emprender una competición de cierta envergadura, bien sea unos contra otros o a través del combate en equipo. En cuanto al modo "un jugador", podrás hacerlo contra otro o contra el ordenador en modo arcade, watch, expert, vs... De todos ellos, el más fastidioso es el modo experto, ya que el ordenador habrá memorizado tu forma de luchar en otras ocasiones para aprender y evitar que le pilles por sorpresa. Tendrás que cambiar, por tanto, las tácticas cada cierto tiempo si no quieres verte atrapado en una humillante derrota sin fin. Cuando se te ofrezca, podrás ajustas las opciones de tiempo, escenario, tamaño de pantalla, versión del juego –la 2.1 es más fluida que la 2.0– o incluso el indicador de número de vidas.

El truco es...

Cuando luches bajo el agua deberás anticiparte con mucho a los movimientos de tu adversario y usar golpes simples, puesto que la mayor densidad del medio te hará más torpe. Puedes usar los mismos movimientos que en la lucha convencional, pero los ataques que en otro momento pueden ser letales para quien los recibe, en ocasiones te llevarán a la tumba por ser demasiado complejos para realizarse con rapidez en este medio.

A pesar de todo esto, la esencia de la primera entrega Virtua Fighter no ha sufrido variaciones, siendo la lucha tan entretenida y espectacular en una parte como en otra. ¿Que los decorados, gráficos, música y luchadores han evolucionado a mejor? ¡Pues sí!, pero esto no quiere decir casi nada en realidad, al menos no cuando se trata de la segunda parte de un producto de calidades tan sublimes como fue la primera.





Calificación

Virtua Fighter 2

Pros: Con una sustancial mejora gráfica general, más decorados y un par de luchadores nuevos, Virtua Fighter 2 es un juego más rico de lo que lo fue en su primera entrega. Un juego en donde la calidad de movimientos y el acierto de su programación deja poco que desear. Sigue sin recurrir al gore, y se centra en alcanzar un mayor realismo, que es lo que hace falta.

Contras: La música podría mejorarse –resulta muy escandalosa– y los fondos ajustarse un poco más a los decorados del plano más cercano al jugador. Los requerimientos con respecto a la versión anterior han subido de un Pentium 75 a un 166 recomendado por el fabricante, aunque corra de forma más o menos aceptable en un 90.

Avispas en el agua

Speedboat Attack

El suave vaivén del agua bajo el casco de las lanchas se deja notar y a veces incluso crees sentir una lejana sensación de humedad por la proximidad del agua. ¿Estaremos ya en el umbral de la verdadera realidad virtual?

Aunque aún no se ha extinguido su honda expansiva, los efectos de la explosión de nuevas tecnologías para el uso de herramientas de programación informática ya se dejan sentir en sectores a priori poco explotados en el mundo de los juegos para PC. Primero fue Moto Racer quien hace cinco meses elevó a lo más alto del podio el mundo de las carreras de motos, que hasta entonces estuvo un tanto falto de las calidades que podían apreciarse en otras instancias tales como la del universo de las "cuatro ruedas". Algo similar ha ocurrido con Speedboat, dado que hasta ahora parece que tan sólo los coches podían satisfacer la demanda de riesgo, velocidad, emoción y jugabilidad necesaria para el lanzamiento de lo que podríamos llamar un juego de calidad.

Speedboat Attack ha roto el maleficio ofreciendo una calidad gráfica suprema muy bien compaginada con la acción, velocidad y credibilidad de un Fórmula 1. Todo ha sido calibrado hasta el límite: el rozamiento con el agua, la inercia y sus desplazamientos en los giros, la sensación de amortiguado al caer tras un salto e incluso los roces producidos en la superficie con las estelas de los competidores que cruzan delante de ti o la inclinación de la pantalla en una curva muy pronunciada.

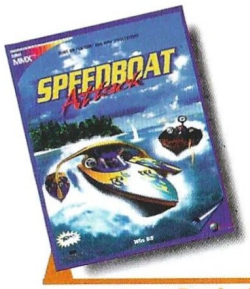
El fin último

El objetivo del juego será llegar el primero a la meta. Para ello tendrás que correr a gran velocidad, pero si eso no es suficiente, podrás retrasar a tus oponentes a base de tiros o pasadas a lo bestia que intercepten su trayectoria. El problema es que esos mismos ardides pueden usarlos ellos contra ti, si no te derriban antes los co-

mandos que patrullan desde la orilla, o no chocas contra un iceberg o una de las islas que abundan en los trazados de los circuitos. En cuanto a los remolinos o las contracorrientes originadas por algunas cascadas, tendrás que afrontarlos con agresividad y a toda velocidad, porque si no lo haces te atraparán en su radio de acción y, si bien unos te darán la vuelta sin tener tiempo para reaccionar, no podrás traspasar las otras a no ser que alcances una velocidad mínima capaz de afrontar el flujo del agua que, en las proximidades de la catarata, discurre en sentido contrario a tu marcha.

Las carreras pueden ser visionadas desde tres puntos de vista principales, a saber: el exterior de la lancha vista desde cierta distancia, el interior con todos los mandos a tu disposición, y una cámara externa que te permite ver lo que tienes enfrente sin mas obstáculo que unos pocos datos en la pantalla. Vista desde el interior de la lancha, en la cabina tendrás datos para aburrir: armamento, alcance de los daños, mapa del circuito, retrovisores, estado de misiles y tiempo de vuelta entre otros. Estos elementos son más o menos comunes a las cinco lanchas que se te ofrecen, aunque luego cada una tiene sus particularidades propias. En cuanto a la dificultad de

los circuitos, es variable, aunque puedes encontrar elementos para casi cualquier exigencia entre los diez circuitos disponibles, incluida una llamada de emergencia al helicóptero de apoyo. Desde la noche caribeña más luminosa,



Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Telstar/Criterion
Distribuidor: Proein

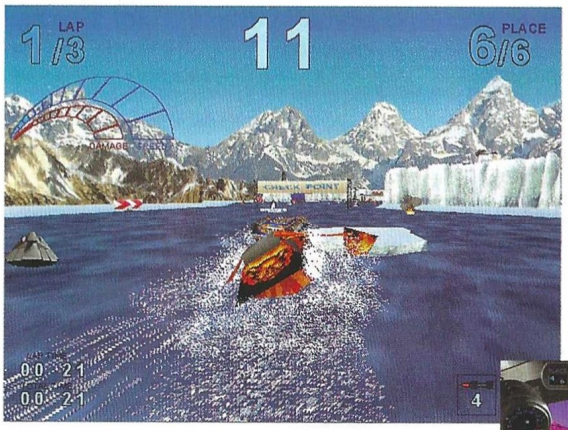
Podrás retrasar a tus oponentes a base de tiros o pasadas a lo bestia que intercepten su trayectoria

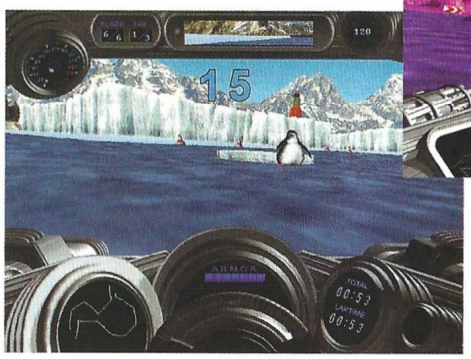
hasta la niebla o los hielos del ártico, las dificultades a superar redundan en un compendio de elementos pasivos que decoran –y sobre todo obstaculizan– tu marcha.

Tecnología punta

Como es natural, todo el juego está concebido en 3D y funciona bien en un pentium sin requerimientos extremos, pero la verdadera locura ha sido concebida para MMX, en donde los realces en gráficos de alta resolución movidos a toda velocidad, pueden llegar a ser avasalladores. Si a esto sumamos la oportunidad de jugar hasta seis personas a través de Internet, o dos jugadores en pantalla partida, la diversión está asegurada en cualquiera de los tres modos de juego: arcade –que introduce dos elementos distintos como son "carrera" para competición de velocidad pura, y "acción" en donde la estrategia y la habilidad se combinan con la velocidad para deshacerte de tus adversarios–; campeonato –con tres ligas de cuatro, cinco y seis carreras–, y la prueba contrarreloj.

Nada escapa a las posibles exigencias del usuario, y este abanico de posibilidades está muy bien cubierto en el transcurso de las competiciones, llegando a proponer un producto de alta calidad en un ámbito poco explotado hasta ahora por la industria de los juegos para ordenador.





El truco es...

La velocidad es primordial para ganar una carrera, pero no lo es menos evitar maniobras innecesarias que te hagan perder tiempo. Para ganar unos segundos aprovecha las rampas de salto que puedan aparecer en los circuitos -teniendo sumo cuidado de no hacer maniobras hasta que estés asentado de nuevo en la superficie-, y cuando quieras coger aceleradores en los remolinos de agua, pasa a toda velocidad tocándolos en el borde para que no te atrapen.

Calificación

Speedboat Attack

Pros: Sin entrar a juzgar la calidad de los gráficos, puesto que está a la vista, tanto la jugabilidad, que alcanza cotas bastante elevadas, como la representación de un mundo vivo –voces de gente, gaviotas, pingüinos, elementos móviles ajenos a la carrera como ovnis o helicópteros y no tan ajenos como los barcos que te obligan a modificar tu rumbo– aportan gran riqueza y una poco frecuente sensación de realismo a esta producción.

Contras: Cuando chocas con la orilla o con algún objeto ajeno, la lancha tarda demasiado tiempo en reanudar la marcha. Podrían haber seleccionado una música de mayor calidad, acorde con el resto del juego.

Juego selecto

Shadows of the Empire

El príncipe Xizor, siervo del lado oscuro de la Fuerza y señor del crimen en Sol Negro, ha elaborado un plan para asesinar a Luke Skywalker. El mercenario Dash Rendar ha de proteger a Luke y detener a Xizor.

Shadows of the Empire es el primer título de LucasArts, pero no el último, que exige como requisito indispensable una tarjeta aceleradora 3D para poder funcionar. Aunque algunos juegos ofrecen esto como opción, cada vez son más los que de forma imperativa incluyen en su lista de requisitos mínimos la tarjeta 3D.

Aunque posiblemente nos repitamos en sucesivos números, prácticamente todos los juegos que soportan o exigen tarjetas 3D, incluyendo éste, poseen entre otras las siguientes cualidades gráficas, en entornos evidentemente tridimensionales: corrección de perspectiva en texturas para aumentar la definición, filtro de texturas para eliminar la "pixelización", composición y "morphing" de texturas para efectos de iluminación, animación de texturas para combinar con vídeos 3D, "anti-aliasing" para integrar mejor los personajes en los escenarios, modulación "gouraud" para proporcionar espectaculares efectos de iluminación y difuminado, corrección de píxel a bajo nivel para eliminar errores de alineación de polígonos y texturas, y "alpha-blending" a nivel píxel para ofrecer efectos atmosféricos como transparencias y elementos traslúcidos.

Viejos y nuevos escenarios

Todo esto da lugar a que el aspecto visual del juego sea impresionante, con una perfección gráfica que parece imposible, y alcanzando niveles espectaculares de detalle como la definición del gatillo de un arma. Apoyados por la versión 5.0 de DirectX, la tecnología de Microsoft para Windows 95, el hardware y el juego ofrecen un alto rendimiento y una velocidad y suavidad de animación increíbles.

Ambientado por supuesto en el universo Star Wars, este título presenta un argumento que se sitúa exactamente entre las dos últimas películas de la trilogía, "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi". Conocidos escenarios como Mos Eisley y el planeta Hoth, y otros nuevos como las alcantarillas de la Ciudad Imperial, el palacio de Xizor y el puerto espacial de Gall, se conjugan en los diez niveles de juego que ofrece .

Todos ellos, así como las diez animaciones que los unen y la introducción, poseen una banda sonora y efectos de sonido completamente dignos de cualquier producción de la saga. Si se cuenta con una buena tarjeta de sonido y unos altavoces potentes, la calidad del audio pone la guinda al espectáculo visual que es el juego.

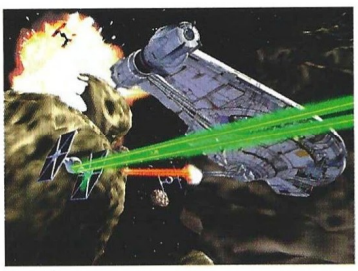
Más que tecnología

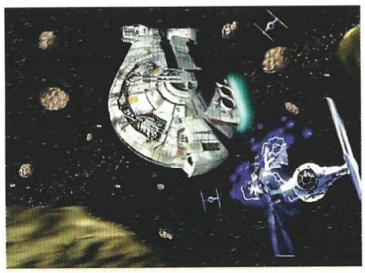
Pero evidentemente no todo es tecnología en Shadows of the Empire, no, también hay detrás un magnífico juego con un alto nivel de jugabilidad aunque una vez terminado no queden ganas de repetir en otro nivel de dificultad. Aún así, mientras tanto, el jugador sentirá ese gusanillo especial que le impulsa a seguir avanzando nivel tras nivel, a superarse a sí mismo para poder cumplir los objetivos marcados en las misiones.

Éstas son muy variadas, no tanto por sus objetivos sino por cómo se juegan y su contenido. En algunas fases, y siempre de forma coherente con los objetivos y escenarios, el jugador controlará una nave denominada "snowspeeder", y se enfrentará a simples robots o a los temibles walkers en el planeta Hoth. Otras presentan batallas espaciales con potentes naves de la Alianza, persecuciones en aeromotos como las que aparecían en El Retorno del Jedi, niveles que se juegan con un personaje que lleva un jet pack, otros en un aerotren, y los demás controlando a Dash Rendar, el mercenario protagonista del juego, en tercera persona.

El primero de muchos

Nunca hay tiempo para el aburrimiento, y las sorpresas no paran





Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 90-133 MHz (en función de la tarjeta 3D), tarjeta gráfica aceleradora 3D PCI (consultar las compatibles), 16 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

Conocidos escenarios como Mos Eisley o el planeta Hoth se conjugan en los diez niveles del juego

dows of the Empire de LucasArts.

Aprovechando al máximo las últimas tecnologías existentes, este título lleva a un nuevo nivel los juegos de ordenador, aunque por desgracia de momento pueda disfrutarlo sólo una minoría que posea los imprescindibles y elevados requisitos que se piden. De cualquier forma no es esto lo que valoramos, sino la calidad del juego, y Shadows of the Empire, a pesar de limitarse a reunir en forma de fases muchas cosas que LucasArts ya ha hecho antes para otros títulos como Dark Forces o Jedi Knight de próxima aparición, y compilarlas con la mejor tecnología disponible, es adictivo, provoca descargas de adrenalina, y posee una tremenda jugabilidad. Como ya han demostrado otros juegos, la originalidad no consiste exclusivamente en hacer algo totalmente nuevo, sino que también puede estar en la reunión de buenos elementos ya existentes.

de sucederse una tras otra. La locura de adentrarse solo en una base imperial, o la trepidante carrera por el desierto que rodea a Mos Easley en pos de Obi Wan, mantienen en jaque al jugador constantemente. Además, y para terminar de saturar los sentidos, aquellos que tengan la suerte de tener el joystick SideWinder Force Feedback Pro de Microsoft, descubrirán que funciona a las mil maravillas con Shadows of the Empire, convirtiendo el juego en toda una experiencia única e irrepetible.

Posiblemente dentro de poco tiempo muchos juegos sean así y nos aburramos de encontrar siempre lo mismo, igual que sucede ahora, pero sin duda se avecina un nuevo estándar cuyo pionero por poco tiempo, pues hay títulos de lanzamiento inmediato con similares características técnicas, ha sido este Sha-

El truco es...

No creas que el nivel más sencillo, por llamarse "fácil", lo es realmente. Empieza por él y una vez que te hayas hecho con el juego, cambia si quieres. En las fases que se juegan con Dash Rendar en tercera persona, saca el máximo partido de cualquier posible escondrijo, como cajas, esquinas u otros elementos del escenario.

Calificación

Shadows of the Empire

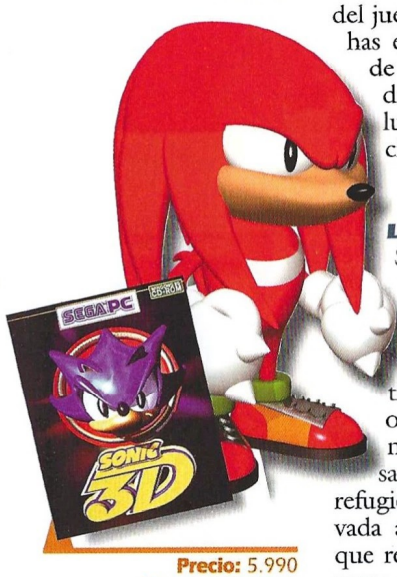
Pros: Además de la evidente superioridad tecnológica a nivel visual, Shadows of theEmpire posee una elevada jugabilidad y una gran variedad de niveles con diversidad de "personajes" controlados por el jugador.

Contras: El juego está completamente en inglés, textos y voces, cosa que aunque no deje de ser lógica dado el escaso parque existente de tarjetas 3D, es un importante punto en contra.

¡La locura!

Sonic 3D

Es increíble cuanto puede llegar a cambiar la concepción de un juego en su paso de las dos a las tres dimensiones. Esta metamorfosis puede llegar a ofrecer algo muy distinto, aunque no del todo desconocido, respecto del original del cual deriva. Compruébalo tu mismo.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90, 8Mb de RAM, Disco Duro, Windows 95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

Cuando en el número anterior hablaba del efecto levadura en Sonic, no podía suponer hasta qué punto esta idea era acertada. Acostumbrados a llevar este pequeño corredor de fondo a través de mundos planos con alguna tímida incursión en las tres dimensiones últimamente, la nueva visión de aquel mundo en donde el Dr. Robotnik desarrolla sus pérfidos planes, resulta –cuando menos– embriagadora.

El hecho que más sobresale en esta rara situación, es no saber muy bien cómo desenvolverte entre tanta novedad conocida, y es que en cierta forma sí queda algún resquicio reconocible, pero que imprime una sensación de "dejá vu" en aquellos nuevos mundos y en todos los elementos del juego en general. Es como si has estudiado medicina a base de fotos y dibujos, siendo todo en teoría muy claro, pero luego te presentan un paciente para que le operes. Una sensación rara.

Los escenarios

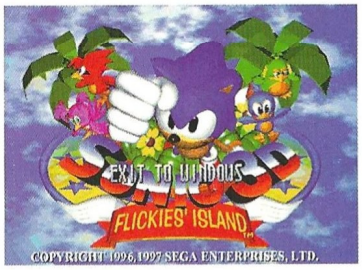
Siguiendo con la tradicional lista de entornos extremos que acompaña siempre las entregas del héroe de Sega, no faltarán la jungla, las tierras volcánicas, la ciudad o los campos de nieves eternas, y como siempre, el sancta-sanctorum, el último refugio del doctor; en esta renovada aventura. Asímismo, en lo que respecta a su temática, tampoco abandona la línea marcada por sus predecesores. Cuando hace unos meses sólo podías caminar o correr hacia delante o hacia atrás, ahora te encuentras con que tienes que buscar ciertos elementos de juego sobre los cuales saltar desde cualquier punto de vista para convertirlos en bonus o inofensivos pájaros.

A lo largo de tu odisea por tantos parajes desconocidos, deberás buscar también alguno de tus amigos para transferirle los aros que llevas encima, si lo deseas, y por último encontrar un enorme anillo sobre el cual colgarte para que los pájaros –que te persiguen en todo momento una vez han sido capturados, salvo cuando te matan– se sumerjan en él. De esta forma, siempre y cuando tengas dentro del aro principal a todas las avecillas, podrás abrir la compuerta que se encuentra debajo del mismo para acceder bien a otro nivel, o bien a la fase siguiente de aquel en donde te encuentres.

Como es natural, la dimensión que en las anteriores entregas correspondía a la pantalla de bonus, y que últimamente venía siendo desarrollada en 3D, ahora también lo está, pero con una configuración especial que realza esta circunstancia. Una de ellas es como si estuvieses en el interior de una rueda con una curvatura muy pronunciada a lo lejos. El efecto es impresionante.

Los elementos

No son aquellos contra quienes tuvo que luchar la Armada Invencible, que sucumbió a su primera salida, sino aquellos a los que te enfrentarás en la primera salida tuya, que puede ser tan desastrosa como la de aquél conjunto de barcos. Eso sin contar con las muy importantes barreras arquitectónicas a las que deberás someter la fuerza de las piernas de Sonic. Sus típicos bucles adquieren ahora un nuevo significado, y por



La nueva visión del mundo donde el Dr.Robotnik desarrolla sus pérfidos planes resulta embriagadora

El truco es...

En las primeras misiones encontrarás unos gusanos que saltan de un agujero a otro. Para conseguir transformarlos en simples pajaritos, tendrás que situarte frente al agujero por donde se meten en el suelo y saltar en sentido contrario al de su avance de tal forma que la esfera que eres al saltar choque directamente con la cabeza del gusano, no con su espina dorsal, porque en ese caso te destruirá.

lo demás todo sigue casi igual... pero como ya dije al principio, distinto. Las rampas, los muelles que te precipitan hasta las alturas, los aceleradores que te permiten salvar largas distancias en un instante, los pasajes secretos a los cuales tendrás que acceder rompiendo paredes, las cascadas, los escalones, teleportadores, cañones que disparan sin cesar, y los ingenios del malvado Dr., que no podían faltar a esta cita, son tan sólo un pobre ejemplo de lo que puedes encontrar en este dilatado mundo creado a la medida de los personajes que en él se dan cita.

Aunque Sonic 3D sea un refrito del mismo juego, que ha pasado ya varias veces por la cocina desde que salió la primera versión, lo cierto es que resulta tan distinto del original que yo diría más: no tiene nada que ver salvo en su fondo, que es lo único intacto. En cuanto al aspecto y desarrollo de los acontecimientos, cuando te pones a jugar es totalmente distinto a las versiones anterioes. Y sobre todo la calidad gráfica: escenarios claros, limpios y vastos. Lo único que falla es la jugabilidad.

Calificación

Sonic 3D

Pros: El mundo sonic de las 2D ha sido perfectamente recreado y enriquecido en esta nueva interpretación del personaje. La calidad de los gráficos es magnífica y se corresponde con un aspecto visual inmejorable.

Contras: Adolece de una complicada jugabilidad, ya que el uso de las teclas te confunde con frecuencia. Todo está concebido como si de un mundo barbie se tratase: no hay emociones con un mínimo peso. El juego es un poco... blando.

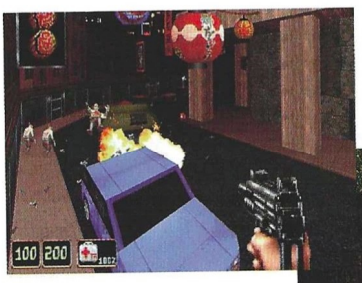
Promesas rotas

Shadow Warrior

Continuando con su tradición del más puro "mata-bichos" 3D con ingentes cantidades de gore, 3D Realms edita por fin el anunciado Shadow Warrior, ambientado en Japón.

Como casi todos los juegos tipo Doom, Shadow Warrior carece de argumento, aunque exista una breve sección en el manual que se empeñe en lo contrario. El objetivo es el mismo de siempre: recorrer nivel tras nivel matando a todo bicho viviente y recogiendo llaves para abrir puertas.

Se puede correr, saltar, agacharse, y todas esas cosas tan usadas a estas alturas. ¿Qué tiene Shadows Warrior que no tuvieran todos sus predecesores, incluyendo Quake, Dark Forces, Duke Nukem 3D, y Doom 2, entre otros? Absolutamente nada, salvo quizá un par de detalles sangrientos que para unos resultarán terriblemente divertidos y para otros abominables.



Versión innecesaria

Cualquiera que haya jugado los cuatro niveles de la versión shareware de Shadow Warrior, podría ahorrarse el resto del juego, ya que tiene poco más que ofrecer. A pesar de que haya 23 niveles más, haciendo un total de 27, la progresión implica únicamente mayor número de enemigos, más dificultad para encontrar los objetos, y más sangre.

Es en el apartado gore donde Shadow Warrior se regodea realmente. Por ejemplo, se puede encontrar una cabeza que dispara pequeñas bolas de fuego al hacer dios sabe qué: el protagonista lleva la cabeza cogida con una mano, y uno de sus dedos se hunde en el cráneo. Otro de los fantásticos objetos es el corazón del destripador, que sirve para invocar a un espíritu al estrujarlo y ponerlo todo perdido de sangre.

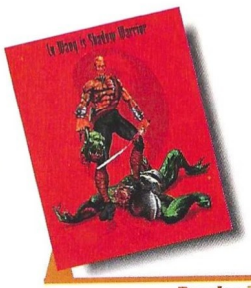
Curvas rectas

Grandes explosiones, muchas armas, y nada más. Los gráficos ni siquiera están a la altura de la tecnología actual. Es cierto que hay varias resoluciones y que se puede conseguir una buena definición de pantalla, pero también es cierto que la existencia de líneas curvas o superficies redondeadas, es pura casualidad y una auténtica rareza. Polígonos y más polígonos, ángulos bruscamente cortados, líneas cortantes, son predominantes en los escenarios.

Quizá haya alguien en alguna parte capaz de mejorar este juego, y para ello se incluye en el CD-ROM el editor Build, la famosa herramienta que sirviera para "parir" juegos como Quake o Doom hace ya mucho tiempo. Con él se pueden crear multitud de nuevos niveles, y alterar el juego hasta límites insospechados, pero siempre dentro de las limitaciones impuestas por las carencias del programa y la escasa imaginación de los diseñadores del juego.

Aguas revueltas

Shadow Warrior es un juego más del montón que no res-



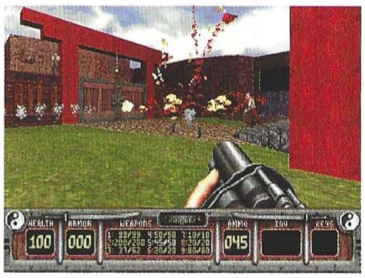
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium, 16Mb de RAM, SVGA, Windows 95 o MS-DOS, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: 3D Realms/EIDOS
Distribuidor: Proein

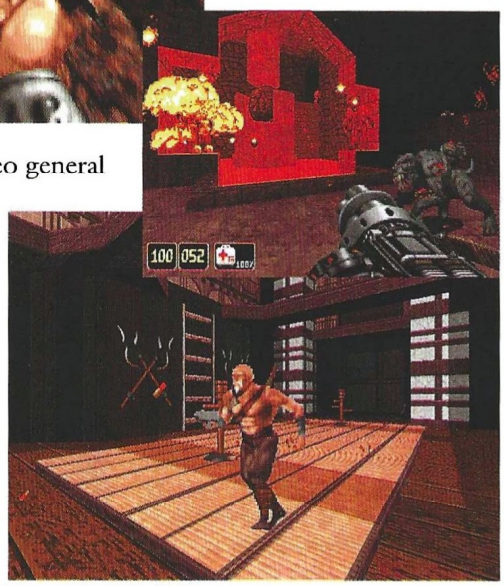
El objetivo es el mismo de siempre: recorrer nivel tras nivel matando todo bicho viviente

ponde en absoluto a las expectativas que ha pretendido crear durante tanto tiempo. Los escasos alardes de imaginación como una ametralladora fija que se puede controlar, una llave colgada de una cadena encima de una puerta, o un remolino que se traga una barca pero del que se puede salir subiendo por el agua como si hubieses escaleras, denotan que la única pretensión inicial era hacer más de lo mismo con un poquito de sal y otro de pimienta intentando que supiera diferente.

Desde luego lo han conseguido, porque sabe peor que los títulos anteriores. La riada de grandes juegos 3D que se acerca peligrosamente con títulos como Tomb Raider II, Quake II, Hexen II, Forsaken, Turok o el prometedor Trespasser, se llevará a los juegos como Shadow Warrior y será como si nunca hubieran existido.

Si 3D Realms mereció aplausos de la crítica por algunas de sus producciones anteriores como Duke Nukem 3D, en esta ocasión se llevan una soberana pitada y abucheo general por el nombre de una prestigiosa compañía, ha sido incumplida por ambas partes.





El truco es...

No hace falta ningún consejo para Shadow Warrior. Quien quiera jugar cualquier nivel o sin bichos, sólo tiene que teclear sw -? para descubrir que sw -monst elimina los monstruos, y sw -level## cargará cualquier nivel entre el 01 y el 27.

Calificación

Shadow Warrior

Pros: Los amantes del gore encontrarán en Shadow Warrior algunos detalles truculentos que les gustarán mucho.
Contras: Shadow Warrior es un penoso más de lo mismo creado por una compañía que antaño fue capaz de elaborar títulos como Duke Nukem 3D. Lástima de tiempo perdido.

Cruzando mundos

Iron & Blood: Warriors of Ravenloft

Basado en uno de los mundos de TSR para juegos de rol, este juego de lucha que Take 2 ha creado para Acclaim posee una de las más completas ofertas para los aficionados del género.

En realidad, el escaso argumento de Iron & Blood realiza lo que los americanos llaman un "crossover" entre dos universos bien diferentes, aunque ambos pertenecientes a TSR: Ravenloft y Dragonlance. Lord Soth, de sobra conocido para todos los seguidores de la saga Dragonlance, se ve arrastrado al mundo de Ravenloft por culpa del vampiro Stradh.

Soth ansía la venganza, pero el mismo conjuro que le tiene atrapado en este nuevo reino le impide llevarla a cabo personalmente. Tras mucho meditar, el Caballero de la Rosa Negra decide invocar a ocho de los más terribles y malvados guerreros y monstruos para matar a Stradh. El vampiro, enterado de los planes de su enemigo, decide hacer algo similar secuestrando a ocho paladines del bien y engañándoles para que le defiendan del plan de Soth: si vencen a los paladines del mal, les mostrará la puerta de vuelta a su mundo.

Innovaciones al género

Con esta base, Iron & Blood ofrece un modo de entrenamiento y dos sistemas de juego: el duelo y la campaña. En el duelo, se enfrentarán el Orden y el Caos ya sea a uno o dos jugadores, y el único objetivo será vencer al contrario según los parámetros de victoria seleccionados (por tiempo, por asaltos, o por derrota).

En el modo campaña, se juegan una serie de combates con ciertos alicientes en cada uno de ellos, ya que además de vencer al contrario, hay objetivos adicionales que permitirán aumentar las posibilidades de victoria final. Se pueden obtener poderes mágicos, conseguir nuevos miembros para el equipo, e incluso resucitar a un personaje ya muerto. Un personaje puede acumular y perfeccionar poderes y salir más tarde a la arena para vencer a un temible enemigo. El vencedor de un combate consigue el premio de la liza, y el perdedor tendrá una vida menos. Cuando las pierde todas queda fuera del juego salvo que alguien le resucite. Al perder todos los guerreros uno de los bandos, el otro se proclama vencedor.

La influencia del terreno

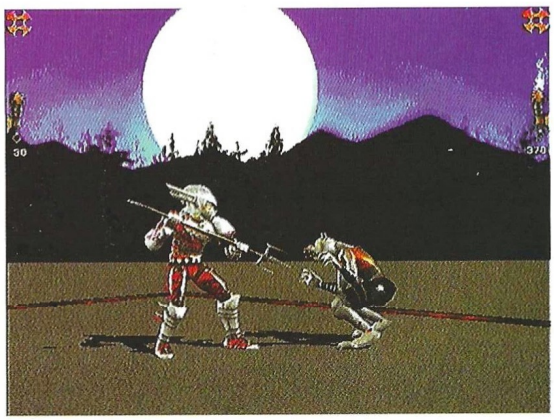
Es posible seleccionar el número de personajes en cada equipo, y cada uno lleva asignado por defecto un escenario que puede suponer una ventaja o no. Por ejemplo, el hombre lobo se encontrará en situación de superioridad en un paisaje boscoso con luna llena. Dependiendo de los dos personajes que se enfrenten, primará el escenario del uno sobre el otro, influyendo la arena sobre la capacidad de uno de los dos.

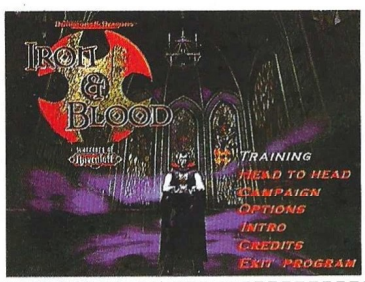
Un personaje podrá recuperar energía mientras para golpes, con lo que el combate no consiste únicamente en ver quién es capaz de matar antes al otro, sino que se puede convertir en algo mucho más estudiado y táctico, sobre todo por la existencia de objetos que se pueden emplear durante la lucha y que siempre darán una ventaja a uno de los dos combatientes.

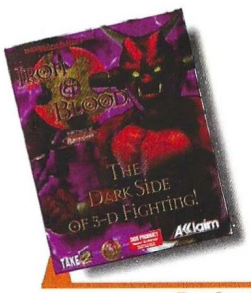
En cuanto a los movimientos, en el manual sólo vienen documentados unos cuantos de ellos, pero un archivo adicional incluido en el CD-ROM, explica con detalle absolutamente todos los posibles. Así, nadie quedará frustrado ante la escasez de movimientos, pero se elimina esa búsqueda que suelen hacer los jugadores de este género de esos golpes secretos que suelen ser tan espectaculares.

Combate personalizado

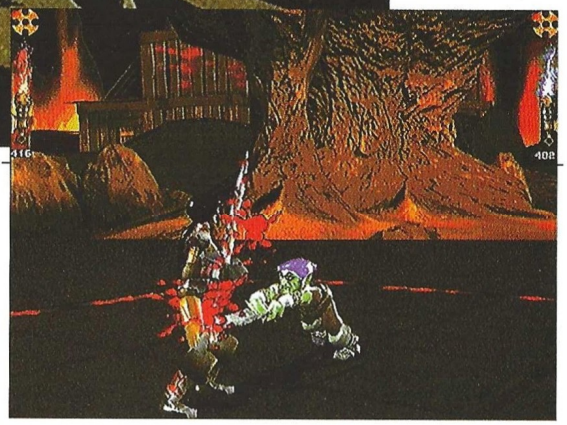
Gráficamente, es posible alterar numerosos detalles y resoluciones, de forma que en función del ordenador donde se juegue se puede obtener una velocidad óp-

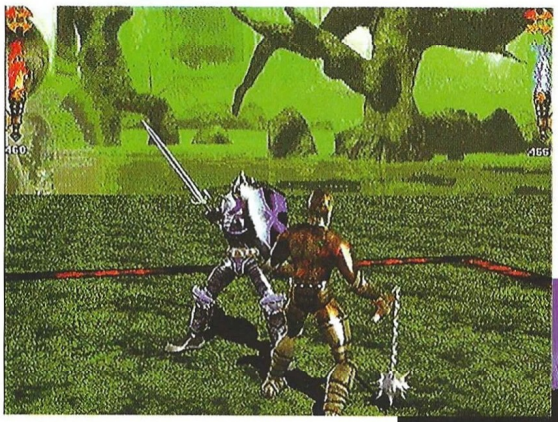




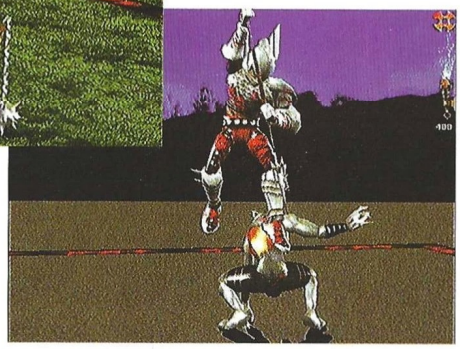


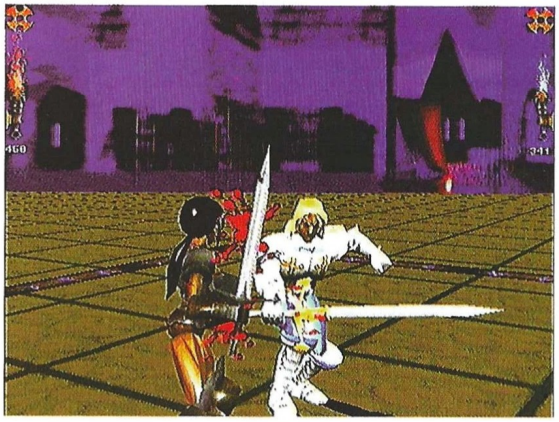
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB de RAM, 50 MB de Disco Duro, SVGA VESA o PCI, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Take 2/Acclaim
Distribuidor: New Software Center

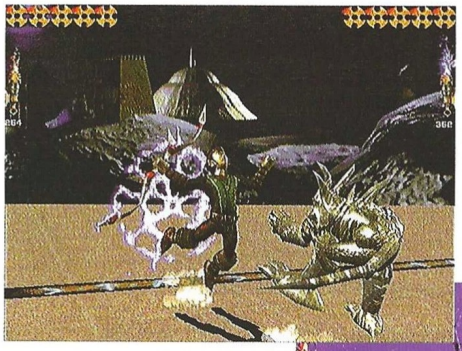




Iron & Blood combina los elementos de dos universos bien diferentes de TSR: Ravenloft y Dragonlance







tima cambiando determinados parámetros y perdiendo calidad gráfica. Los efectos de sonido no son especialmente brillantes, pero no todo podía ser perfecto.

En los escenarios varía únicamente el fondo o decorado, siendo el suelo siempre el mismo aunque pueda cambiar su color, dando un cierto aspecto de pobreza al juego. Sin embargo, los personajes y sus animaciones son el contrapunto, ya que gracias a la cámara flotante que cambia de posición automáticamente se pueden apreciar en ocasiones numerosos detalles de los modelos 3D y la relativa fluidez de la animación.

Cabe destacar también que Iron & Blood se puede adaptar a todo tipo de jugadores, ya que desde uno de los menús se puede cambiar el tipo de inteligencia artificial de los enemigos, el número de vidas y los puntos de vida para los personajes, factores que también influyen en la duración del juego. Con todo esto, Iron & Blood se erige en una sólida oferta para cualquiera interesado en los juegos de lucha, ofreciendo una amplia gama de parámetros que se pueden personalizar, y algunos alicientes como los objetos o el modo campaña.

Sin ser uno de los títulos de lucha más esperados ni anunciados, se ciñe a una relación calidad/precio bastante justa, algo de lo que no muchos juegos de este género pueden vanagloriarse. Suelo y personajes son 3D, mientras que los decorados son 2D.

El truco es...

Empieza entrenándote con el personaje que quieras, pero asignando al jugador del ordenador una inteligencia artificial muy pobre, de forma que aprendas a conocer bien los movimientos de tu personaje. Obtén siempre que puedas, ventaja del terreno en que luchas, porque no suele haber muchas oportunidades de hacerlo.

Calificación

Iron & Blood: Warriors of Ravenloft

Pros: Las opciones y parámetros que el jugador puede modificar, y la existencia del modo campaña, hacen de Iron & Blood un juego muy sólido, convirtiéndolo en una de las mejores ofertas del momento.

Contras: Hace falta una máquina demasiado potente, así como una gestión eficaz de la memoria, para poder disfrutar de todo el detalle gráfico del juego sin perder velocidad.

La hora del "tee"

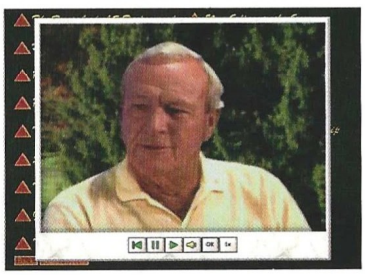
Links LS 1998 Edition

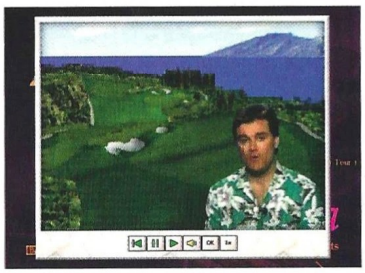
Dado que en lo relativo a los juegos de golf la palabra Links es sinónimo de calidad, tal vez no debería sorprendernos que esta nueva versión del popular juego de Access pueda considerarse como uno de los mejores –o tal vez el mejor– juegos de golf editados hasta el momento.

Y si nos sorprende es sencillamente por que hace apenas un par de meses decíamos prácticamente lo mismo de otro juego fantástico: Jack Nicklaus 4. Por más que esto ocurra con cierta frecuencia, no acabamos de acostumbrarnos al hecho de que apenas haya caído en nuestras manos uno de esos juegos "insuperables" surja poco después un nuevo título de calidad igual o superior.

La oferta de esta nueva entrega de Links abruma al consumidor por sus cifras, comenzando por el hecho de que el juego ocupa un total de 4 CD´s, y pasando por la existencia de seis modos de juego distinto. En cuanto al número de campos en los que podremos poner a prueba nuestras habilidades hay que decir que en principio son 4 (The Bay, Plantation, Maui Kapalua y Village), pero en realidad pueden llegar hasta un total 21, ya que se incluyen otros 17 que, eso si, sólo podremos disfrutar si disponemos de un juego original Links 386 (es necesario para poder convertirlos). Seis son los jugadores ya predefinidos que podemos utilizar, pero en realidad esta cifra se puede ampliar casi de forma ilimitada si hacemos uso de la opción que nos permite crear nuestros propios jugadores.

Por otra parte, si el juego impresiona ya en estos primeros detalles, continua haciéndolo cuando nos adentramos en otros, como por ejemplo el aspecto gráfico: se nos permite utilizar un variado abanico de resoluciones, que llega a alcanzar en su máxima expresión la nada desdeñable modalidad de 1600x1200 con 16 millones de colores. Aunque lógicamente tendremos que ceñir la opción elegida a las características de nuestra máquina, en general con un Pentium de más de 90Mhz se puede correr el juego a buena resolución y con una fluidez perfectamente aceptable. Otro factor que denota que el juego ha sido cuidado hasta en sus más mínimos detalles es el hecho de que las opciones de instalación son también muy variadas, de forma que podemos ajustarlas cómodamente para que se correspondan a la capacidad de nuestro disco duro.



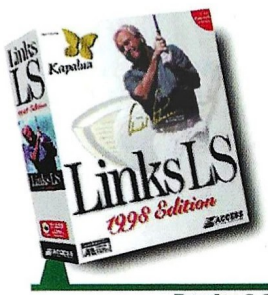


¿Qué hay de nuevo, viejo?

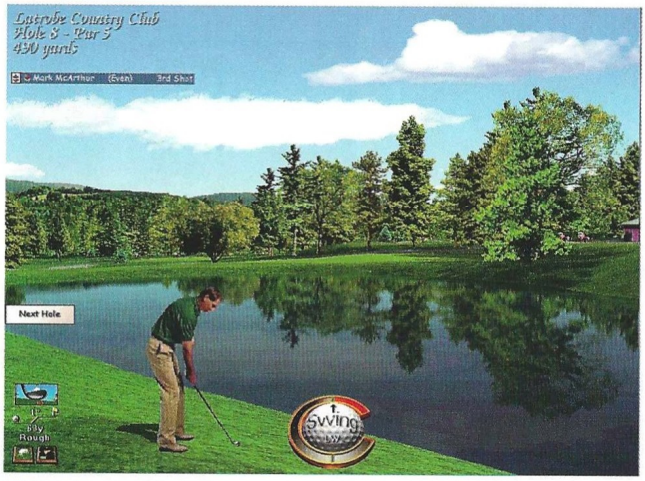
La verdad es que comparamos está nueva edición con la última publicada por Access Software, y dejando a un lado el uso del modo nativo de Windows 95, no vamos a encontrar muchas novedades sustanciosas.

Las más importantes están referidas a la inclusión de nuevas modalidades de juego, a las completas opciones para jugar a través de Internet, y al hecho de que se nos ofrezcan hasta 8 cámaras posibles –que podremos disponer en ventanas– para seguir el desarrollo de la acción sin perdernos detalle.

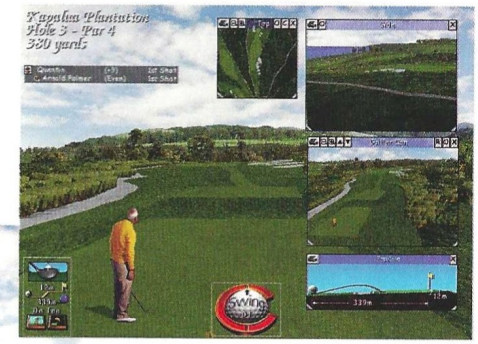
Otros factores menos relevantes pero que también están ahí es la posibilidad de que la niebla forme parte de los factores climatológicos que alteren el transcurso de los partidos, y el hecho de que se adorne la acción con la aparición en segundo plano de aviones, globos o dirigibles que no sirven sino para que distraigamos la vista contemplándolos. Otra opción que nos recreará la vista son los recorridos visuales. Estos ocupan los otros tres CD´s adicionales al que sirve de soporte al juego, y en ellos encontraremos básicamente dos cosas: videos, que incluyen recorridos aéreos de los

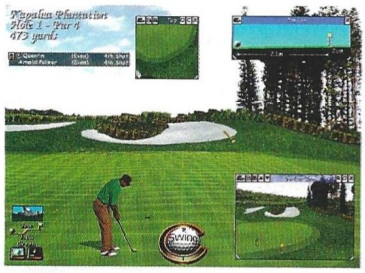


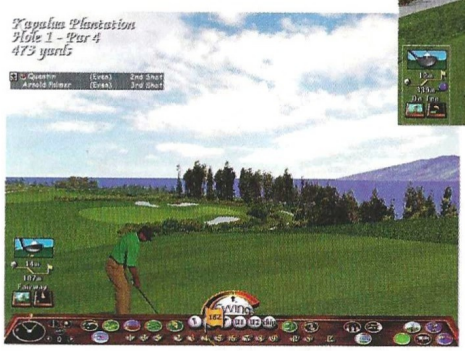
Precio: 9.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, SVGA, 42Mb de disco duro libre, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Access Software/Eidos
Distribuidor: Proein

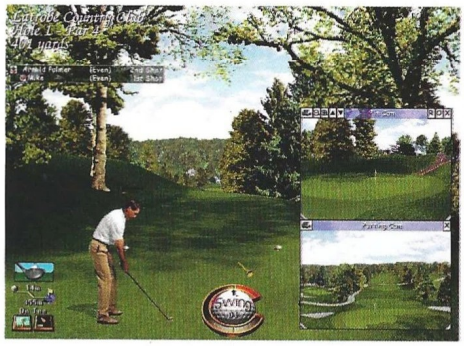


Se nos ofrecen hasta 8 cámaras distintas para seguir el desarrollo de la acción sin perdernos detalle









El truco es...

Un buen golpe de salida es el primer y fundamental paso para conseguir terminar un hoyo con el par. Al utilizar el "drive" comprobarás que cuanto más arriesgues con la fuerza más te costará dominar la dirección de la bola. Por ello es aconsejable renunciar a unos pocos metros de recorrido a cambio de lograr un buen emplazamiento en calle.

campos, entrevistas con el maestro golfista Arnold Palmer y algunas curiosidades más, y los propios recorridos virtuales que nos permiten, literalmente, visitar el interior de un club de golf.

La bola no entra

La jugabilidad es tal vez el punto más delicado de este juego, y no por que ésta sea mala, sino por que es tal el grado de realismo del juego que puede llegar a provocar auténtica desesperación en el jugador. El punto crítico llegará cuando pongamos pie en el "green" y tratemos de embocar la bola con nuestro "putter". Será entonces cuando descubramos que es posible fallar golpes auténticamente infantiles, y perderemos toda opción no sólo a conquistar el anhelado "birdie" sino también a lograr el par. Por lo demás, un juego indispensable.

Calificación

Links LS 1998 Edition

Pros: Sin duda alguna el realismo es el punto fuerte del programa, tanto en lo referente a la jugabilidad (si bien esto aumenta notablemente la dificultad del juego), como a la representación gráfica de los campos y los jugadores.

Contras: El apartado sonoro es el factor menos cuidado del juego, y resulta realmente soso. La inclusión de tres CD's adicionales con recorridos virtuales y videos no aporta demasiado al resultado final del juego, y mucho nos tememos que ha servido para encarecer el precio final del producto.

Otro más en la familia

Boeing 737
Flight simulator

El mes pasado le tocaba al Boeing 747 de la mano de LAGO, esté le toca a uno de sus hermanos pequeños, el B737 de la mano de Sublogic. El 737 es un avión de pasajeros propulsado por dos motores Pratt & Whitney JT 8 D-7, capaz de transportar a 115 pasajeros en recorridos de corta o media distancia.

Si lo de recorrerte el mundo en un 747 y pasarte muchas horas volando de un destino a otro, te parece excesivo, ahora podrás volar rutas más cortas con el Boeing 737, diseñado para rutas interiores. Esta vez no tendremos la posibilidad de volar por toda Europa o por el Mar del Norte, sólo podremos volar por toda Suiza y algunos aeropuertos de ciudades de los países circundantes.

La oferta en este aspecto es más bien escasa, aunque el juego sea compatible con los escenarios de Sublogic ATP para Italia, Estados Unidos, Alemania y ATP Alrededor del Mundo. Como extra especial, pero que ni siquiera se incluye en su versión completa, está la versión shareware del ATPUTIL 4.0, un programa de Simon Hradecky para programar rutas, planes de vuelo, y otras necesidades de un piloto de aviación civil.

El mismo perro con diferente collar

Al comenzar el juego, apareceremos en la cabina del avión, dispuestos para despegar. Y, como si de un 'Deja-Vu' se tratara, nos dará la impresión de haber vivido esto antes. Y es así.

Si nos fijamos, el simulador del mes pasado y éste son iguales, con la única diferencia en el avión y en las ciudades a recorrer. Y esto es debido a que el simulador del mes pasado publicado por LAGO, era una licencia del de Sublogic, quien no se ha molestado en mejorar el simulador, sino que, simplemente, ha cambiado el B747 por un B737 y las ciudades a las que podremos acceder, debido a la menor autonomía el 737. Por lo demás, es igual. Los mismos gráficos poligonales, los mismos sonidos, etc..., no ha sido mejorado, solamente se ha cambiado la zona de terreno y el avión a volar. Es como si hubiésemos vuelto a la época de las versiones iniciales del Flight Simulator.

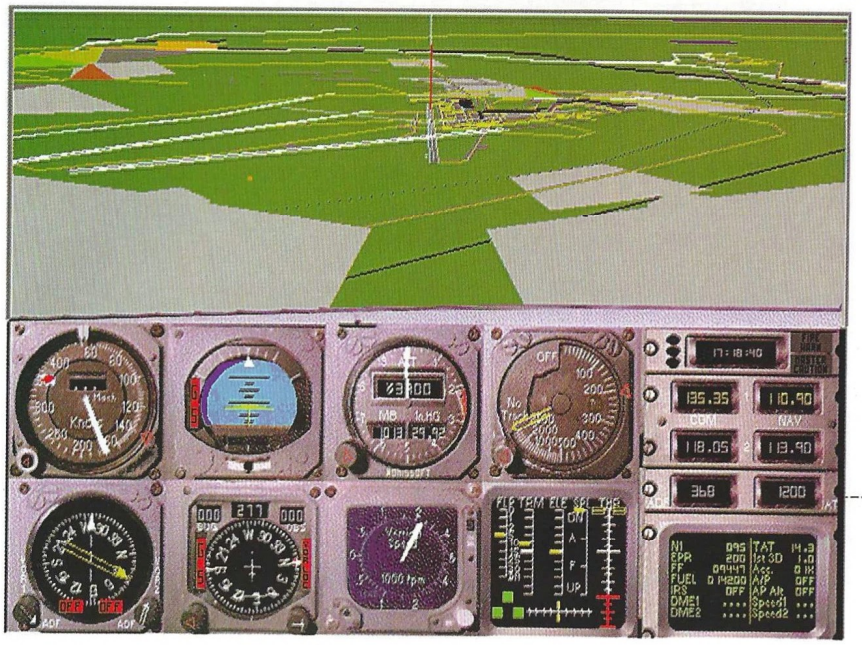
Lo único que le puede salvar del naufragio es la mayor fidelidad en cuanto al comportamiento del avión y de los instrumentos, algo que únicamente los más avezados pilotos civiles sabrán percibir y sacarle partido. Aun siendo un punto a favor, es completamente insuficiente para hacer atractivo un simulador, máxime en estos tiempos que corren, en los que la fidelidad a la realidad es el lema.

Alternativa a viejas glorias

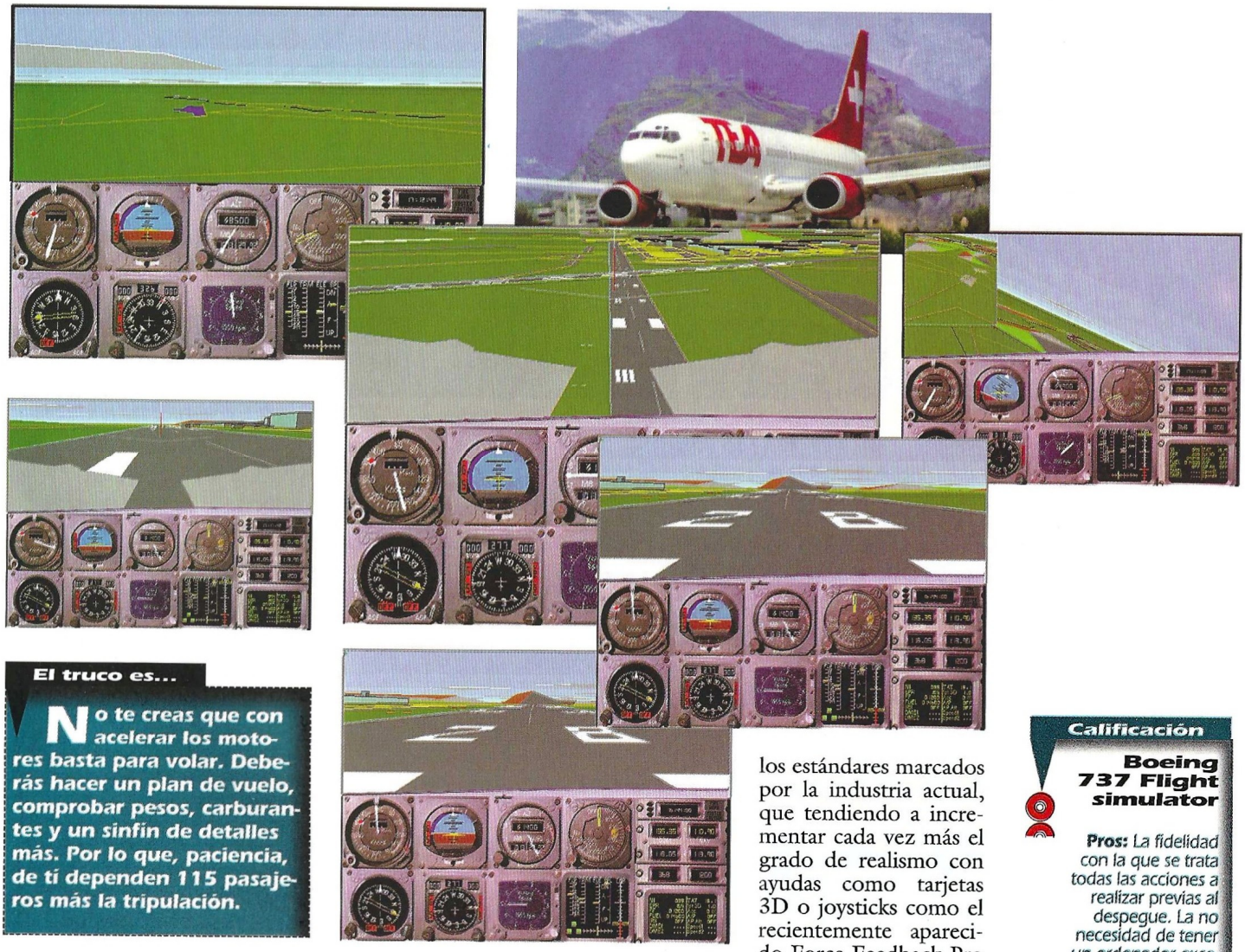
Entre los instrumentos que podemos encontrar en el panel, único estandarte de fidelidad a la realidad, destacan el indicador de velocidad, dos sistemas de piloto automático, un radar meteorológico, el horizonte artificial, el altímetro, el indicador de velocidad del aire, el VSI (indicador de velocidad vertical), el radar, y muchos otros. Sin embargo, se echan de menos otros que habitualmente debieran estar, como indicadores de fallos mecánicos, luces de aviso, y varios más que por defecto debieran estar en cualquier panel de mandos.

En la documentación se nos dice que al fin hay una alternativa al Flight Simulator. Puede que lo sea en lo referente al comportamiento del avión y de todo lo que hay que hacer antes del vuelo, pero, sinceramente, con la inminente aparición del Flight Simulator 98, el programa sería alternativa a las primera ediciones del simulador de Microsoft, cuando no había tarjetas

Precio: 6.995
Requerimientos: 486 DX2/66 o superior, 8Mb RAM, MSDOS 5.0 o superior (compatible Windows 95) SoundBlaster o compatible
Nº de jugadores: 1
Editor: Sublogic
Distribuidor: System 4



Esta vez podremos volar por Suiza y algunos aeropuertos de ciudades de los paises circundantes



El truco es...

No te creas que con acelerar los motores basta para volar. Deberás hacer un plan de vuelo, comprobar pesos, carburantes y un sinfín de detalles más. Por lo que, paciencia, de ti dependen 115 pasajeros más la tripulación.

gráficas VGA. Y aunque lo supere en este aspecto, el desequilibrio de la balanza seguiría inclinada en favor al Flight Simulator, el simulador más veterano de todos los tiempos, con muchos adeptos alrededor de todo el mundo.

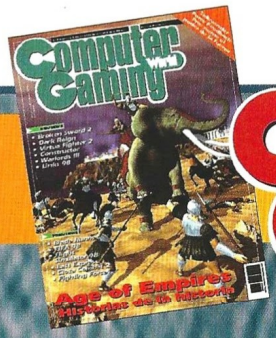
El B-737 es un simulador ajeno a la calidad que se supone debiera tener un producto de estas características hoy día. Ni tecnología ni la propia simulación se adaptan a los estándares marcados por la industria actual, que tendiendo a incrementar cada vez más el grado de realismo con ayudas como tarjetas 3D o joysticks como el recientemente aparecido Force Feedback Pro o el CH Flight Pro, están sentando con cada nuevo producto un nuevo listón a superar, algo que desgraciadamente este producto no consigue...

Calificación

Boeing 737 Flight simulator

Pros: *La fidelidad con la que se trata todas las acciones a realizar previas al despegue. La no necesidad de tener un ordenador excesivamente potente para usarlo.*

Contras: *Como dijimos el mes pasado, un simulador totalmente desfasado, no siendo suficiente para hacerle atractivo*



Computer Gaming World

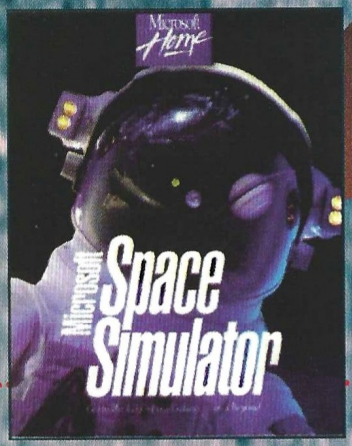
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JUEGOS "SPACE SIMULATOR"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

Suscríbete a Computer Gaming World

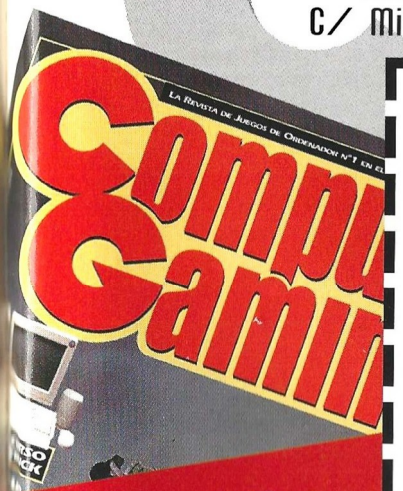
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

- ☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
- ☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

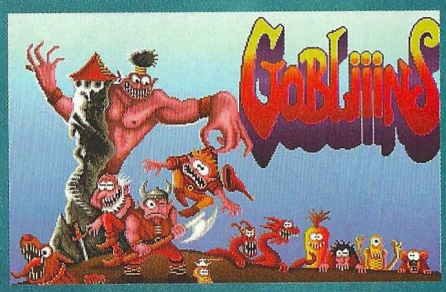
Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

Contenido del CD

GOBLIIINS



Este entretenido juego que marcó un hito en su día al igual que Lost Vikings, te propone veintiún niveles para superar con tres simpáticos personajes: Asgard, Igniatus y Oups. Cada uno de ellos posee una habilidad diferente, y tendrás que combinarlas para conseguir llegar al final. Humor y situaciones increíbles se sucederán una tras otra hasta el último nivel, donde se librará el mayor reto de todos.

IMPORTANTE: Para poder ejecutar este juego en Windows 3.1 o Windows 95, es necesario que el modo MS-DOS tenga al menos 510K libres de memoria convencional. A pesar de ello, Gobliiins es un juego diseñado exclusivamente para MS-DOS, por lo que no tiene que funcionar con ninguna versión de Windows.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM (510K libres de memoria convencional), SVGA, 9 MB Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 5.0 o superior, Ratón, Teclado.

INSTALACION Y ARRANQUE EN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y teclea INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea GOB desde dentro del directorio donde hayas instalado el juego.

INSTALACION Y ARRANQUE EN WINDOWS 95

Aunque existe un proceso de instalación para estos sistemas operativos, puesto que el juego ha sido diseñado para MS-DOS puede no funcionar en Windows por muy diversos motivos. Si a pesar de esto quieres intentarlo, arranca Windows 3.1 y desde el menú Fichero selecciona la opción Ejecutar. Teclea la unidad de CD-ROM seguida por \SETUP.EXE (por ejemplo, D:\SETUP.EXE). Sigue las instrucciones de pantalla. Para arrancar el juego una vez instalado, haz una doble pulsación sobre el icono del juego.

En Windows 95, en lugar del menú Fichero, pulsa el botón Inicio de la barra y selecciona la opción Ejecutar. El resto del proceso es idéntico al de la instalación para Windows 3.1. Si no se crea un grupo de programas para el juego, o no hay acceso a él en el menú Inicio/Programas, tendrás que abrir el icono Mi PC, después la unidad de disco duro donde hayas instalado el juego, la carpeta del juego, y hacer una doble pulsación sobre el icono correspondiente.

CONTROLES

Con el ratón y la barra espaciadora podrás controlar todas las acciones del juego. Para cambiar de goblin pulsa la barra espaciadora o con el ratón sobre uno de ellos o la bola mágica.

Con ESC o pulsando el cráneo aparecerá el menú para abandonar o volver a cargar el nivel.

El botón derecho del ratón alterna entre los diferentes cursores disponibles para cualquier goblin: el puño sirve para actuar, la mano para coger o posar un objeto, y la puerta indica si se puede salir o no.

Al finalizar un nivel, aparecerá en pantalla el código necesario para pasar al siguiente.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. Los Top Secret Interactivos de este mes incluyen la solución completa, paso a paso, de todo el juego.

SERVICIO TECNICO

Gobliiins es un juego diseñado para MS-DOS. Si el juego no te funciona en Windows por algún motivo, instálalo en MS-DOS, teniendo en cuenta que necesitas 510K libres de memoria convencional.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- En MS-DOS teclea MEM para comprobar que tienes al menos 510K libres de memoria convencional. Si no es asi, ejecuta MEMMAKER para lograrlos.

2.- Comprueba que el CD-ROM, el ratón y la tarjeta de sonido, funcionan perfectamente en el sistema operativo que estás utilizando con el juego. Cualquier duda acerca de los controladores necesarios para estos dispositivos, ha de resolverse consultando la documentación correspondiente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LAS DEMOS NO INTERACTIVAS DE LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY Y AGE OF EMPIRES.

WINDOWS 95

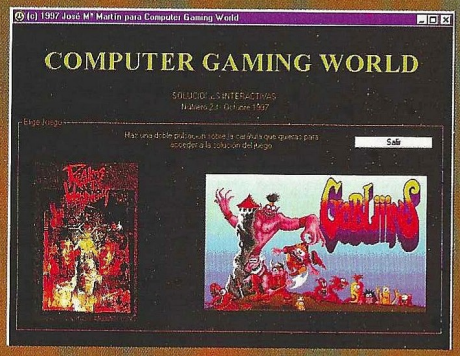
Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, DirectX

Ejecución: Abre la carpeta LOL2 y ejecuta el programa PREVIEW.EXE.

Para ver el vídeo de Age of Empires, abre la carpeta AGE y haz una doble pulsación sobre el archivo AVI que hay dentro.

TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Guías de este mes:

Realms of the Haunting: solución completa.Gobliiins: solución completa, incluyendo los códigos de todos los niveles.

Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.

DEMO JUGABLE DE DARK EARTH

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Hace no mucho te ofrecimos en exclusiva el vídeo de presentación de esta gran aventura. Ahora, de nuevo en exclusiva, te regalamos la demo jugable de Dark Earth en castellano.

Cuando salgas de los barracones de los Guardianes del Fuego, la demo habrá terminado y verás un vídeo del juego. Los subtítulos están en castellano y las voces en inglés. Para salvar la partida, tendrás que encontrar el símbolo del Dios Sol, el Rahal, y pulsar espacio. El primero lo encontrarás en el dormitorio de Arkhan, en la pared, a la izquierda de su uniforme.

WINDOWS 95

Requisitos mínimos: Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, CD-ROM 4X, SVGA VESA, cualquier tarjeta de sonido compatible Windows 95, DirectX 5.0

Instalación: abre la carpeta DKEDEMO en el CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: en el menú Inicio/Programas/Kalisto/Dark Earth, selecciona la versión de 256 colores o la de 32.000.

Controles: al arrancar la demo, aparecerá una pantalla con el resumen de controles que puedes utilizar.

NOTA: La demo jugable de Dark Earth es sólo para Windows 95 y exige haber instalado previamente Microsoft DirectX 5.0.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows´95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Toonstruck	Virgin
3	Broken Sword	Virgin
4	Larry 7	Coktel
5	Mundo Disco 2	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	C&C Red Alert	Virgin
3	Civilization II	Proein
4	Command & Conquer	Virgin
5	Z	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Proein
3	Quake	N.S.C.
4	Outlaws	Erbe
5	POD	Ubi Soft

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	PC Fútbol 4.0	Dinamic
5	Kick Off 97	Erbe

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Comanche 3	Electronic Arts
3	Top Gun	Proein
4	Flying Corps	Arcadia
5	EF-2000	Arcadia

TOP 50

	Juego	Editor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
4	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
5	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
6	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
7	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
8	Quake	New Soft. Center	ACC.
9	Civilization II	Proein	EST.
10	Command & Conquer	Virgin	EST.
11	Toonstruck	Virgin	AV/R.
12	Z	Virgin	EST.
13	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
14	Broken Sword	Virgin	AV/R.
15	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
16	Outlaws	Erbe	ACC.
17	POD	Ubi Soft	ACC.
18	MDK	Virgin	ACC.
19	Grand Prix 2	Proein	SIM.
20	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
21	The Neverhood	Erbe	AV/R.
22	Caesar II	Coktel	EST.
23	Lighthouse	Coktel	AV/R.
24	The Dig	Erbe	AV/R.
25	Carmageddon	Arcadia	ACC.
26	Doom II	Erbe	ACC.
27	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
28	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
29	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
30	Ecstatica II	Electronic Arts	ACC.
31	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
32	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
33	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
34	X-Wing vs. TIE-Fighter	Erbe	ACC.
35	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
36	Puzzle Bobble	New Soft. Center	EST.
37	Blood Omen	Proein	ACC.
38	Myst	Electronic Arts	AV/R.
39	Bug Too!	Sega	ACC.
40	Top Gun	Proein	SIM.
41	Dragon Dice	Virgin	EST.
42	Formula Karts	Sega	ACC.
43	Congo	CIC	AV/R.
44	Megarace 2	Proein	ACC.
45	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
46	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
47	Sega Rally	Sega	ACC.
48	WipeOut 2097	Electronic Arts	ACC.
49	Rebel Assault II	Erbe	ACC.
50	Star Trek Generations	Proein	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

Con Multimedia e Internet llegarás muy lejos

YA A LA VENTA con un CD GRATIS

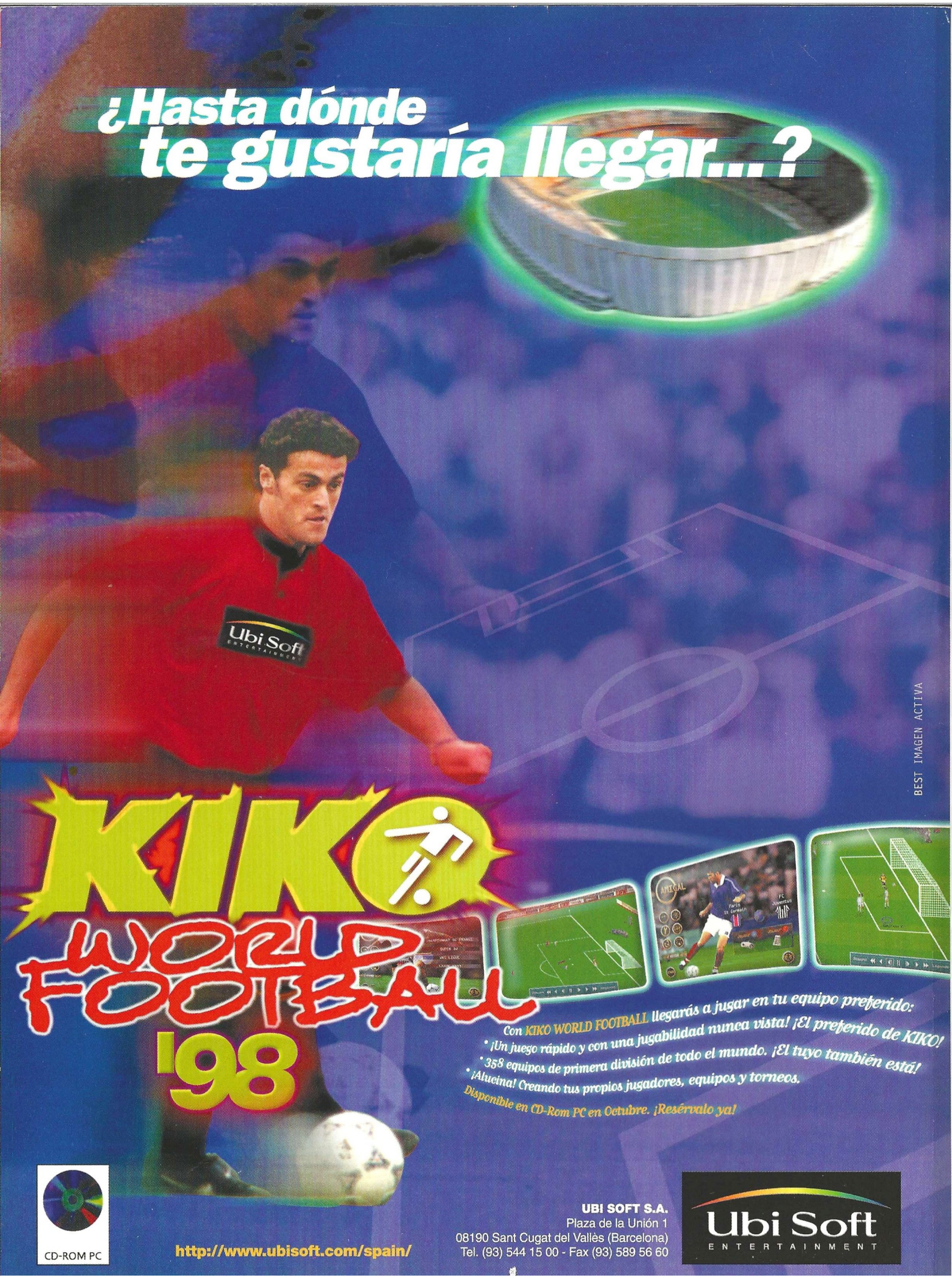
A través de las noticias más sorprendentes, con los últimos avances en nuevas tecnologías, las mejores herramientas de desarrollo, análisis de software, hardware, todo lo que quieres saber sobre Multimedia e Internet, la guía más actual para moverte en las WEBS del momento. Todo esto y mucho más lo encontrarás en la revista "EL USUARIO DE MULTIMEDIA E INTERNET".

Multimedia e Internet

El futuro hecho realidad

IMAGEN LIMITE

¿Hasta dónde te gustaría llegar...?



BEST IMAGEN ACTIVA

KIKO WORLD FOOTBALL '98

Con KIKO WORLD FOOTBALL llegarás a jugar en tu equipo preferido:

- ¡Un juego rápido y con una jugabilidad nunca vista! ¡El preferido de KIKO!
- 358 equipos de primera división de todo el mundo. ¡El tuyo también está!
- ¡Alucina! Creando tus propios jugadores, equipos y torneos.

Disponible en CD-Rom PC en Octubre. ¡Resérvalo ya!

CD-ROM PC

http://www.ubisoft.com/spain/

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60

Ubi Soft
ENTERTAINMENT